

PC Games — Wissen, was gespielt wird

06/07 | € 4,99

DVD

VOLLVERSION

LULA 3D

Das Kult-Adventure: Herrlich abgedrehte Detektiv-Story um drei entführte Erotikfilm-Darstellerinnen!

GUILD WARS

EXKLUSIV BEI UNS

Asura-Minipet: Ihr persönlicher Freischalt-Code in diesem Heft!

Video-Report

Neue Bilder

CRYSIS

Der 10-Seiten-Report: Mehrspielermodus, Hardware-Anforderungen, Leserfragen, DirectX 10, Editor und Interviews ab Seite 30

TWO WORLDS

BETA-TEST Besser als Gothic 3 und Oblivion? Wir klären auf! ab Seite 104

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

ab Seite 50

Was macht der Battlefield-Rivale besser als die Konkurrenz?

100 SPIELE IM VISTA-CHECK

ab Seite 164

Was läuft, was nicht?



Video-Report

UNREAL TOURNAMENT 3

EXKLUSIV PC Games vor Ort bei Entwickler Epic: Der Shooter-Hit jetzt mit starker Solo-Kampagne! ab Seite 42

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191278 204996 06



www.stalker-videogame.com
Das Tor zur Hölle steht offen –
Willkommen in Tschernobyl!
Sie durchstreifen gigantische Areale und entdecken, welch nebulöses Geheimnis den Helden umgibt.
Die verwüstete Welt verlangt Ihnen alles ab. Täuschen Sie Ihre Gegner, um der Übermacht Herr zu werden.
Bleiben Sie loyal oder üben Sie Verrat? Säen Sie Zwietracht zwischen den Fraktionen – zu Ihrem Vorteil!
In den engen Gängen der verlassenen Anlagen lauern obskure Kreaturen und Mutanten.

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck!



VON DER GESELLSCHAFT GEÄCHTET: KILLERSPIELE-SPIELER!
ABER EGAL WAS MAN UNS ERZÄHLEN WILL, WIR LASSEN UNS DAS ZOCKEN NICHT VERBIETEN. SPIELEN IST KEIN VERBRECHEN – UND DAS BRINGEN WIR MIT DIESEM COOLEN SHIRT ZUM AUSDRUCK!



Jetzt PC Games abonnieren und das „Gaming is not a crime“-Shirt abgreifen!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.)

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o. g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

T-Shirt „Gaming is not a crime“, navy, Gr. L
(Prämien-Nr. 003177)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger) (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG JA 10

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Blick in die Kristallkugel

Donnerstag | 05. April 2007

Mal sehen: **Command & Conquer 3** erschienen, **S.T.A.L.K.E.R.**, **Anno 1701**, **Gothic 3**, **Burning Crusade**, **Need for Speed Carbon** und **Supreme Commander** auch. Ja, was soll denn da überhaupt noch kommen in diesem Jahr? Eine ganze Menge, wie das dicke Vorschau-Paket ab Seite 28 zeigt. Für die Titelstorys zu **Crysis**, **Enemy Territory** und **Unreal Tournament 3** sind PC-Games-Redakteure direkt zu den Studios gereist, haben mit Entwicklern gesprochen und neueste Versionen begutachtet. Ego-Shooter sind nicht Ihre Sache? Dann begeistert Sie vielleicht **Universe at War**, das neue Echtzeit-Strategiespiel der Schöpfer von **Star Wars: Empire at War**. Sie mögen klassische Adventures im Lucas-Arts-Format? Da lohnt sich ein Blick auf **A Vampyre Story**. Oder Rollenspielnachschub gefällig? PC-Games-Leser haben das **Diablo-/Sacred**-kompatible **Loki** kritisch unter die Lupe genommen – Ergebnisse ab Seite 80. Rennspielfans freuen sich auf **Colin McRae Dirt** sowie **Juiced 2**. Und pünktlich zum zehnjährigen **Tomb Raider**-Jubiläum und zum Filmstart von **Spider-Man 3** gibt es formidable Action-Adventures – wir berichten ab Seite 58.

Dienstag | 10. April 2007

Tolle Sache für alle **Guild Wars**-Fans: Exklusiv auf allen DVD-Ausgaben der aktuellen PC Games gibt es einen Freischaltcode für das possierliche Asura-Minipet – alle Informationen zur Installation auf Seite 24. Der Code befindet sich auf der DVD-Hülle.

Mittwoch | 11. April 2007

Die Nachricht des Tages: Ubisoft (**Splinter Cell**, **Rayman**) schluckt die hessische Firma Sunflowers (**Paraworld**, **Anno 1701**). Im Preis enthalten ist ein Anteil am Mainzer Studio Related Designs, den Machern von **Anno 1701**. Damit sind die zwei bekanntesten, beliebtesten, erfolgreichsten Aufbau-Strategieserien Deutschlands in einer Hand – ein Quasi-Monopol, denn das Ubisoft-Studio Blue Byte arbeitet an der nächsten **Siedler**-Folge (siehe Vorschau auf Seite 64). Nach der Übernahme von Phenomic (**Spellforce**) durch Electronic Arts gibt es in Deutschland nur noch sehr wenige unabhängige Entwicklungsstudios – beispielsweise die **Sacred**-Entwickler Ascaron oder Piranha Bytes (**Gothic**). Die Sunflowers-Gründer werden sich übrigens nicht zur Ruhe setzen, sondern mit einem komplett neuen, bislang noch geheimen Online-Rollenspiel neu durchstarten.

Freitag | 13. April 2007

Gothic 3 und **Oblivion** gehören nach wie vor zu den absoluten Favoriten der PC-Games-Leser. In derselben Liga soll **Two Worlds** spielen. Leider stand für diese Ausgabe noch keine finale Testversion zur Verfügung. Ab Seite 104 lesen Sie unsere Eindrücke anhand der aktuellen Fassung; die Wertung folgt pünktlich zum Verkaufsstart am 9. Mai auf www.pcgames.de.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

Aktuell im Handel



PC Games Extended „S.T.A.L.K.E.R.“
Die erweiterte PC Games enthält diesmal 32 Extra-Tipps-Seiten zum Shooter-Ereignis S.T.A.L.K.E.R. Ein herausnehmbarer Zonenatlas mit jeder Menge Kartenmaterial erleichtert die Orientierung in der riesigen Spielwelt erheblich.

PC Games Hardware 06/07 Premium
Für 8,99 Euro erwerben Sie die prall gefüllte Spezialausgabe mit vielen Extras rund um Windows Vista: 36-Seiten-Booklet, DIN-A1-Poster mit allen Vista-Menüs, eine exklusive Vista-Update-DVD und vieles mehr!

play vanilla
Deutschlands erstes Magazin für SpielerINNEN ist da: 148 Seiten stark, vollgepackt mit Interviews, Neuheiten (von PC bis Wii, von DS bis Handy) und coolen Accessoires. play vanilla gibt's für nur 1,90 Euro jetzt überall im Handel!

Helden der Arbeit

Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit dieses Heft erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.



Robert Horn (links), wir danken dir! Denn ohne den Lebkuchen- und Weißbier-Dealer gäbe es diesen Monat keine Epic-Story (S. 42) und auch keinen „Horn des Monats“ (S. 18). Respekt verdient auch **Felix Helm** – dank seiner Schnittkunst wurden viele unserer Videos zu kleinen Meisterwerken.

Inhalt 06/2007

Die PC-Games-Linkliste
Weitere Informationen zu allen Artikeln der aktuellen Ausgabe finden Sie auf unserer Webseite unter
www.pcgames.de/links
Dort erhalten Sie ein PDF-Dokument mit allen wichtigen Links zu Spiele-Webseiten, Fanseiten, Hardware-Herstellern und vieles mehr.

S. 30

Crysis

Kreativkopf Cevat Yerli, Geschäftsführer und Mitbegründer des deutschen Erfolgsstudios Crytek, stand Rede und Antwort zum Produktionsalltag, zu Visionen und – natürlich – zu **Crysis**.

S. 50

ET: QUAKE WARS

Schnell und actionreich: Wir haben gespielt,sind begeistert und widmen dem Shooter eine Vier-Seiten-Vorschau.

S. 104

TWO WORLDS

Hat Zuxxez' Vorzeigeprojekt das Potenzial, Oblivion vom Genre-Thron zu stoßen? Unser Vorabtest klärt auf.

S. 164



VISTA-CHECK

Laufen Ihre Lieblingsspiele unter Windows Vista? Unser Test mit 100 Spielen verrät es Ihnen!

S. 70



A VAMPYRE STORY

Von den ehemaligen **Monkey Island**- und **Indiana Jones**-Machern kommt ein wunderbar untotes Adventure.

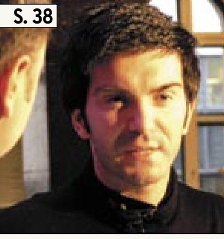
INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE

S. 48



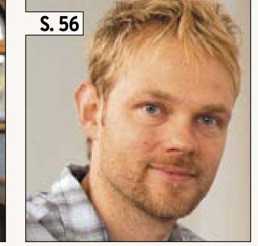
TALKMASTER
Jeff Morris, Produzent von **Unreal Tournament 3**, plauderte munter mit uns über sein neuestes Baby.

S. 38



REIF FÜR DIE INSEL
Wir schnappten uns Cevat Yerli, den sympathischen Geschäftsführer von Crytek, Macher von **Crysis**.

S. 56



ELBISCH
Im großen Interview spricht Producer Jürgen Reuwig über das Fantasy-Epos **Elveon**.

S. 54



SCHLACHTENBUMMLER
Vor Ort in London: Wir befragten Paul Wedgwood (Splash Damage) zur Zukunft von **ET: Quake Wars**.

TITELSTORY

Bombastgrafik, bewährte Spielmechanik und eine brandneue Einzelspielerkampagne: Vor Ort ließen wir uns von den Epic-Mitarbeitern erklären, wie sie mit **UT 3** *zu alten Stärken zurückkehren möchten.*

AKTUELL

TEST

NEUHEITEN

Sind die Spartaner so tough, wie Legenden behaupten? Wir machen den Test!

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

Satte neun Seiten umfasst unsere Komplettlösung zum gelungenen **Elder Scrolls 4**-*Add-on. Damit erforschen Sie die Inseln des verrückten Gottes im Handumdrehen und kommen sicher durch jedes Verlies!*

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELLES

News | Gerüchte | Meldungen | Internes

Wissen, was gespielt wird: Brandheiße Bilder, Interviews, Meinungen, Fakten und Interna aus der PC-Games-Redaktion – wir halten Sie auf dem Laufenden!

MEINUNG
CHRISTIAN BURTCHEN

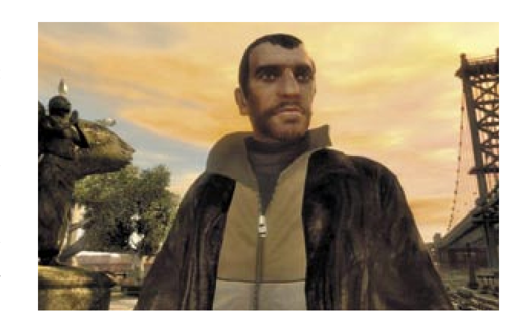


Battlefield: PC Games Redaktion

Auch wenn der Blick in die Veröffentlichungslisten und Elektrofachmarktregale manchen Zweifel aufkommen lässt: Es mangelt nicht an Ideen für kreative Spielumgebungen. Eine Umfrage von PC Games online zu einer antiken Variante des **Battlefield**-Prinzips brachte überaus amüsante Vorschläge, inklusive einer politisch nicht ganz korrekten Anwendung auf, wie man so sagt, sozial schwächere Bezirke. Doch das Potenzial von Mehrspieler-Shootern reicht noch viel weiter, ohne übertrieben die Realität verzerren zu müssen: Ich denke, DICEs nächstes Spiel wird **Battlefield: PC Games Redaktion**. Die Spieler teilen sich in verschiedene Gruppen (Layout, Lektorat, Redakteure) und fechten auf verschiedenen Karten (Parkplatz, Redaktion, Pegnitz-Ufer) gegeneinander. Wichtig sind neben dem richtigen Einsatz der Waffen (Sie glauben ja gar nicht, auf wie viele verschiedene Weisen man mit einem Telefon oder ein paar Post-its die Lebenserwartung der Mitmenschen reduzieren kann!) vor allem die Spezialfähigkeiten. Mein persönlicher Favorit ist die plötzliche Blockade des Druckers mit einem kleinen Dokument, zum Beispiel dem Brockhaus in 24 Bänden. Abseits der üblichen Spielmodi wie „Capture the Redaktionskaffeemaschine" winkt als Bonus-Level eine exklusive Gehaltsverhandlung in der Chefredaktion. Selbst den besten Cheatern vergeht hier schnell das Hören und Sagen! So, jetzt entschuldigen Sie mich bitte, ich muss mit meinem Rizinusöl hausieren gehen.

GRAND THEFT AUTO 4

Der vierte Teil kommt!



Lange spannte Entwickler Rockstar Games die **Grand Theft Auto**-Fangemeinde auf die Folter. Ende März enthüllte dann eine Internetseite den Trailer zum vierten Teil der Action-Adventure-Reihe. Schon kurz nach der Ankündigung, dass **GTA 4** in Liberty City – einer Stadt ähnlich New York – spielt, hagelte es Kritik. New Yorks Bürgermeister Michael Bloomberg erklärte, er unterstütze kein Spiel, in dem man Punkte für das Verletzen oder Töten von Polizisten bekomme. Peter Vallone, Vorsitzender des US-Sicherheitsausschusses, ließ verlauten: „**GTA 4** in der sichersten Stadt Amerikas anzusiedeln, das ist so, als spiele **Halo** in Disneyland." Daraufhin befragte der amerikanische TV-Sender Fox einige New Yorker, was sie davon halten, dass das Spiel in einer Umgebung angesiedelt ist, die an ihre Stadt erinnert. Die einhellige Meinung: „Es ist doch nur ein Spiel."

In **GTA 4** übernehmen Sie die Rolle des Osteuropäers Niko Bellic, der in den USA seinen ganz persönlichen „American Dream" leben will. Überredet von seinem Cousin Roman, reist Niko nach Liberty City – und erfährt dort sein blaues Wunder! Roman sitzt auf einem hohen Schuldenberg, obwohl er Niko erzählt hatte, er sei reich, fahre mehrere Autos und habe zwei Frauen. Entwickler Rockstar bildete für das Spiel vier der fünf New Yorker Bezirke nach, die Welt fällt allerdings kleiner als in **GTA San Andreas** aus. Deshalb steigen Sie auch nicht mehr in Flugzeuge. Nicht nur die Bezirke ähneln an New York: Die Statue of Happiness ist das Pendant zur Freiheitsstatue. Optisch macht **GTA 4** schon im Frühstadium einen sehr guten Eindruck, die Entwickler versprechen aber, die Grafik bis zur Veröffentlichung noch weiter zu verbessern. Das Spiel erscheint in den USA am 16. Oktober – allerdings nur für Playstation 3 und Xbox 360. Ein genauer Veröffentlichungstermin für den PC steht noch nicht fest.

www.rockstargames.com



TOP Der Vorgänger brillierte grafisch nicht – GTA 4 hingegen macht eine gute Figur.



GAMES FOR WINDOWS

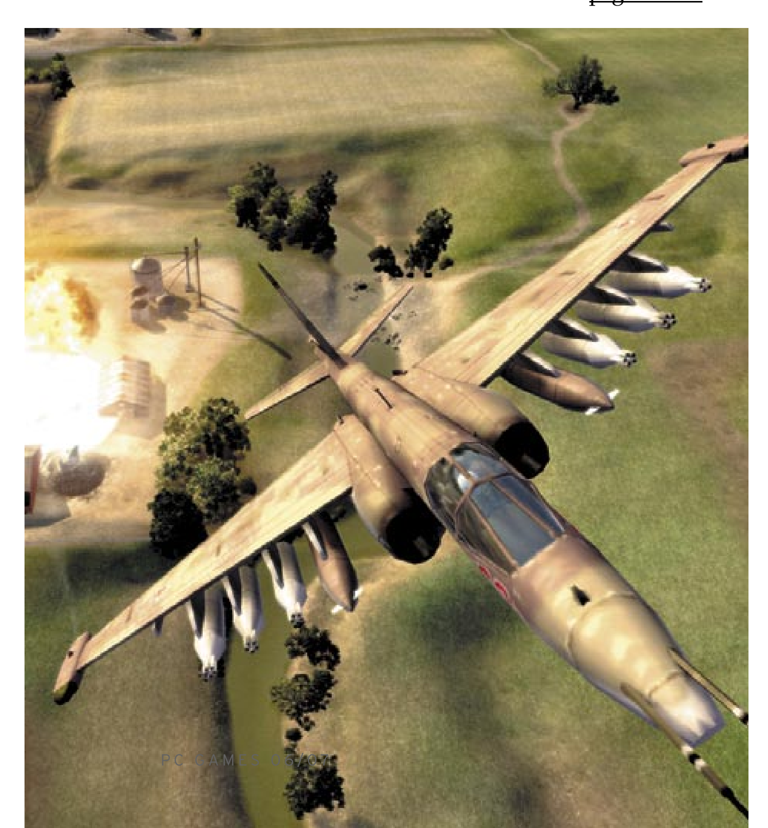
Nur Augen für Crysis

Am 19. März lud Microsoft ins Dorint Sofitel Hotel nach München. Anlass: Der Software-Riese stellte seinen neuen Service „Games for Windows" vor. Damit, und unter Windows Vista, funktionieren Spiele noch einfacher und komfortabler, ist Microsoft-Marketing-Chef Kevin Unangst überzeugt. Es wurden auch einige Spiele vorgestellt, die Games for Windows bereits unterstützt: So gab es etwa den Ego-Shooter **Halo 2** und den Mehrspieler-Shooter **Shadowrun** zu sehen. Was die Herzen der Redakteure bis zum Hals schlagen ließ, lief auf zwei kleinen Rechnern in einer Ecke des Raumes und war der unumstrittene Star des Abends: **Crysis**, der Ego-Shooter aus deutschen Landen, zeigte in einem Level, wie gut ein Spiel aussehen kann. Nicht nur die gestandenen Action-Experten Oliver Haake und Robert Horn bekamen dabei weiche Knie. Auch die PC-Sportler Sebastian Weber (F., l.) und Sebastian Thöing (F., r.) konnten sich nicht vom Bildschirm losreißen: Sie mussten unter Androhung von Pferdespiel-Testmustern von der Tastatur entfernt werden.

WORLD IN CONFLICT

Bilderflut auf pcgames.de

Publisher Vivendi veröffentlichte neue Bilder zum Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict**. Den Besten druckten wir für Sie ab. Weitere Screenshots finden Sie auf pcgames.de.



PC Games Leser-Charts

Singleplayer

1 S.T.A.L.K.E.R.
THQ Entertainment
Realismus Der Ego-Shooter spielt rund um das verstrahlte Gebiet von Tschernobyl. Sie bekommen es mit mutierten Tiere, Anomalien und Stalkern zu tun.

2 C&C 3
Electronic Arts
Invasion Im aktuellen Teil der Echtzeit-Strategiereihe attackieren Aliens die Erde. GDI und Nod schließen sich zusammen, um die Invasion abzuwenden.

3 Gothic 3
Jowood
Monster kloppen Sie kämpfen aufseiten der freien Menschen in der Welt von Myrtana und trotzen der Unterjochung durch die Horden der Orks.

4 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take2
Höllenbrut In Cyrodiil öffnen sich die Höllentore und Dämonen gehen auf die Menschen los. Es liegt an Ihnen, die Katastrophe zu verhindern.

5 GTA San Andreas
Take2
Gangster In US-Städten nachempfundenen Welten erleben Sie den Aufstieg vom kleinen Ganoven zum berüchtigten Bandenboss.


WUT Carl Johnson übt Rache an den Mördern seiner Mutter.

6 Call of Duty 2
Activision
Stillgestanden Sie erleben die Schlachten rund um den Zweiten Weltkrieg aus Sicht gewöhnlicher Soldaten, die gemeinsam in die Schlacht ziehen.

7 Half-Life 2
Vivendi Games
Brechstange Mit dieser Waffe kämpft sich Gordon Freeman auch im zweiten Teil des beliebten Ego-Shooters durch zahlreiche Levels.

8 Anno 1701
Sunflowers
Auf, bau! Bevölkern Sie ein tropisches Eiland und erstreiten Sie sich Ihre Unabhängigkeit in dem spannenden Aufbau-Strategiespiel.

9 Gothic 2
Jowood
Gedächtnisverlust Der Held ohne Erinnerung kämpft gegen Drachen und einfallende Orks. Bringt das sagenumwobene Auge Innos die Rettung?

10 Test Drive Unlimited
Atari
Pistensau Mit heißen Autos liefern Sie sich atemberaubende Rennen auf den Straßen von Hawaii. In zahlreichen Missionen avancieren Sie zum König der Pisten.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Erweiterung im Herbst

Das erste Add-on zu **Company of Heroes** heißt **Opposing Fronts**. Es läuft selbstständig und erscheint im Herbst. Sie nehmen als Brite an der Befreiung von Caen in Frankreich teil und kommandieren die Deutschen während der Operation Market Garden. Mit dabei sind neue Mehrspielermodi, eine überarbeitete künstliche Intelligenz, ein dynamisches Wettersystem und komplette Direct-X-10-Unterstützung. Mehr dazu demnächst auf pcgames.de www.relic.com



NECROVISION

Vampire und Weltkrieg

Publisher Cenega, der zuletzt für **El Matador (dt.)** verantwortlich zeichnete, kündigt mit **Necrovision** einen neuen Ego-Shooter für das Jahr 2008 an, der während des Ersten Weltkriegs spielt. Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Amerikaners, der die Welt retten will. Dabei kämpfen Sie jedoch nicht nur gegen die kaiserlichen Armeen. Im Untergrund wütet ein viel gefährlicherer Konflikt: Die Mächte des Bösen versuchen, die Welt zu unterjochen. Die Einzigen, die das verhindern wollen, sind die Vampire. Die verlieren jedoch langsam aber sicher an Boden und benötigen Ihre Hilfe. Dabei erkunden Sie neben den Weltkriegs-Schlachtfeldern auch viele dunkle und grausame Areale der Vampirwelt, grafisch umgesetzt mithilfe der erprobten **Painkiller**-Engine. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es bislang nicht. www.cenega.com

C&C-3-THEMENCHANNEL

Alle Infos zu C&C 3

Auf unserem Themenchannel zu **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** finden Sie täglich News zu Ihrem Lieblingsspiel. Doch damit nicht genug: Tipps & Tricks, die neuesten Patches und Updates, Interviews und vieles mehr wartet dort auf Sie. Namhafte Fanseiten unterstützen uns tatkräftig, darunter cnc-inside.de und united-forum.de. Schauen Sie also unbedingt unter pcgames.de/cnc vorbei und diskutieren Sie mit Gleichgesinnten im **C&C 3**-Forum.

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

Das Kind hat einen Namen

Nachdem der sechste Teil der **Siedler**-Reihe lange Zeit unter **Die Siedler 6** firmierte, verpasste Entwickler Blue Byte dem Titel nun den Namen **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**. Die Veröffentlichung ist für September geplant. www.ubisoft.de





COMMAND & CONQUER 3

Das PC-Games-Sonderheft

Komplettlösung, Profitipps, Übersichtskarten und ein großer Magazinteil mit vielen Hintergrundinformationen – das und mehr bietet das neue PC-Games-**Command & Conquer 3**-Sonderheft, das seit dem 4. April erhältlich ist. Besonderes Extra: eine Tastaturkommando-Übersicht zum Herausnehmen!





AKTUELL

PC Games Leser-Charts

Multiplayer

1 Counter-Strike Source
Vivendi Games
Räuber und Gendarm Im beliebtesten Mehrspielertitel zeigen Sie wahlweise als Terrorist oder Anti-Terroreinheit Flagge.

2 World of Warcraft
Vivendi Games
Massenauflauf In dem Online-Rollenspiel-Kracher kämpfen Sie aufseiten der Allianz oder der Horde um die Vorherrschaft in der Welt Azeroth.

3 Battlefield 2
Electronic Arts
Hightech Sie schließen sich einer von drei Supermächten an und liefern sich packende Auseinandersetzungen auf den Schlachtfeldern des 21. Jahrhunderts.

4 Call of Duty 2
Activision
Soldatenleben Die Achsenmächte kämpfen in diversen Mehrspielermodi rund um das Szenario des Zweiten Weltkriegs gegen die Alliierten.

5 Battlefield 2142
Electronic Arts
Kälteschock Im Jahr 2142 bricht eine neue Eiszeit an. Die stürzt die Welt ins Chaos und teilt die Menschen in zwei verfeindete Lager. Für welches entscheiden Sie sich?

6 Warcraft 3
Vivendi Games
Wir sind Helden In diesem Mix aus Strategie- und Rollenspiel gesellen sich auch Heroen mit speziellen Fähigkeiten zu Ihren normalen Kampftruppen.



ALTES EISEN Warcraft 3 ist seit 2002 erfolgreich.

7 C&C 3 Tiberium Wars
Electronic Arts
Grünes Gut Der Konflikt um das Tiberium nimmt einfach kein Ende. Ob gar die neue außerirdische Rasse den Kampf gewinnt?

8 Diablo 2
Vivendi Games
Klickorgie Begeben Sie sich mit Ihren Mitstreitern auf die Jagd nach **Diablo**, dem Herrn des Schreckens, und seinen Verbündeten.

9 C&C Generäle
Electronic Arts
Kein Kane Sie streiten im fiktiven Konflikt aufseiten der USA, des zur Supermacht aufgestiegenen China oder der Global Liberation Army – aber ohne Kane.

10 Call of Duty
Activision
Vergangenheitsbewältigung Auch im ersten Teil bieten die Spielmodi auf Kampfschauplätzen des Zweiten Weltkriegs reichlich spielerische Abwechslung.

ALAN WAKE

Schlaflos in der großen Welt

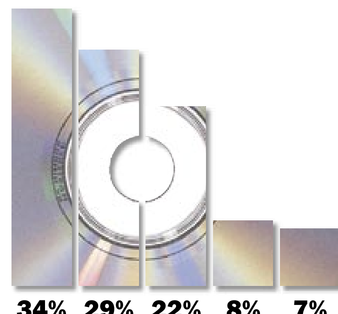
Da Protagonist, Namensgeber und Buchautor **Alan Wake** an Schlaflosigkeit leidet, reist er in das beschauliche Städtchen Bright Falls, wo eine renommierte Schlafklinik angeblich ihren Standort hat. Doch plötzlich verlaufen die Dinge ganz anders als geplant ... Die Geschichte soll für den Spieler nicht immer klar sein; so ist es schwierig, zwischen (Spiel-)Realität und Fiktion zu unterscheiden, was vor allem daran liegt, dass Alan seine selbst verfassten Geschichten erlebt. Dabei ist die Schwierigkeitsstufe nicht manuell einstellbar, sie passt sich dynamisch Ihren Fähigkeiten an. Sie sind in Bright Falls übrigens auf einer 10x10 Kilometer großen Karte unterwegs. Zum Vergleich: Die Welt von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** erstreckt sich auf 6,5 x 6,5 Kilometer. Um für jeden Abschnitt eine bestimmte Atmosphäre zu schaffen, ist er Tag-Nacht-Zyklus ist an die Hintergrundgeschichte gebunden. Das dynamische Wettersystem ist durchgängig aktiv, selbst wenn der Spieler einfach nur dasteht und rein gar nichts tut. www.remedygames.



Nutzen Sie Musik-Download-Portale?

34%	29%	22%	8%	7%
Nein, CDs	Unkomfortabel	Zu teuer	Manchmal	Ja

Sind CDs out? Der Markt für MP3-Player ist groß, der Anführer ist Apples iPod. Doch wie viele Menschen nutzen die Musik-Download-Portale im Internet wirklich? Eine Umfrage auf pcgames.de zeigt, dass gerade mal 7 Prozent unserer Leserinnen und Leser Musik aus dem Internet herunterladen. Die meisten bleiben bei der bewährten Variante – den CDs. Wie sehen Sie das? Stimmen Sie in unseren Quickpolls ab. Registrieren Sie sich kostenlos auf pcgames.de und ab geht's!



PLAY VANILLA

Erstausgabe!

Deutschlands erstes Magazin für Spielerinnen ist da! 148 Seiten – vollgepackt mit Interviews, Neuheiten, coolen Accessoires für unterwegs und zu Hause. In play vanilla erfahren Sie alles, was das Spielerinnenherz begehrt – von PC bis Wii, von DS bis Handy. Seit dem 4. April liegt play vanilla überall bei den Frauenzeitschriften – für unschlagbar günstige 1,90 Euro! Und Mann riskiert auch einen Blick, damit er weiß, was Frau sich wünscht!

ASSASSIN'S CREED

Vorschau online!

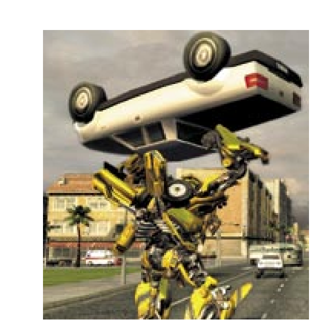
Unsere Reporterin Selda Iyi war für Sie unterwegs und spielte den kommenden Action-Titel **Assassin's Creed** an. Eine ausführliche Vorschau, sowie einen Podcast finden Sie auf pcgames.de.



UBISOFT

Sunflowers geschluckt

Ubisoft kündigte am 11. April an, dass eine Übereinkunft zur Akquisition von Sunflowers, den Eigentümern der **Anno**-Marke, getroffen wurde. Durch diese Transaktion erhält Ubisoft eine 30-prozentige Beteiligung an Related Designs, dem Entwicklungsstudio von **Anno 1701**, und dem bereits angekündigten Nachfolger. Der Handel wird voraussichtlich im ersten Quartal des Ubisoft-Geschäftsjahres 2007/2008 abgeschlossen. www.ubisoft.de



WORLD OF WARCRAFT

Sonderheft

Ab sofort finden Sie alle zwei Monate ein neues PC-Games-Sonderheft **World of Warcraft** im Handel! Derzeit liegt die vierte Ausgabe für Sie am Kiosk. Das 100 Seiten starke Heft enthält Rufguides, einen Alchemisten-Guide, die Auchindoun-Komplettlösung, den Instanz-Guide für die Höhlen der Zeit und vieles mehr! Super: der 36-seitige Rüstungs- und Instanzplaner!

WORLD CYBER GAMES 2007

Adidas wird Sponsor

Die deutsche Nationalmannschaft trägt bei den diesjährigen World Cyber Games (WCG) Trikots von Adidas. Auf der Cebit wurde im Rahmen der Samsung Euro Championship 07 ein erstes Exemplar des offiziellen Gewandes präsentiert. In Kürze sind die WCG-Produkte für alle Fans der E-Sport-Weltmeisterschaft erhältlich. Das WCG-Grand-Final findet vom 3. bis 7. Oktober 2007 in Seattle (USA) statt. Dort kämpfen Nationalteams aus 80 Ländern und insgesamt 800 Spieler um Medaillen und Preisgelder in Höhe von 500.000 US-Dollar. www.wcg-europe.org



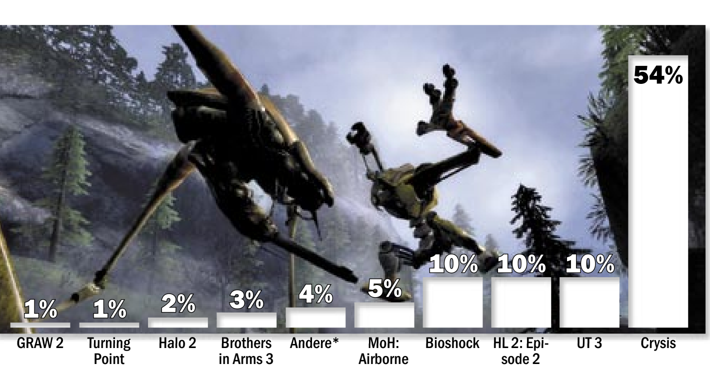
TRANSFORMERS

Das ist ja original!

Die Originalstimmen aus der Zeichentrickserie sind auch im kommenden **Transformers**-Spiel zu hören. Peter Cullen spricht demnach die Rolle des Optimus Prime – wie auch im kommenden **Transformers**-Film. Seinen bösen Gegenpart Megatron übernimmt Frank Welker – im Film gespielt von Hugo Weaving (**Matrix**). www.activision.com

Auf welchen Ego-Shooter freuen Sie sich am meisten?

Der Hype um **Crysis** scheint kein Ende zu nehmen. Doch ist er wirklich berechtigt? Offenbar ja, denn mehr als 50 Prozent der Community auf pcgames.de votierten für den Shooter von Crytek. **Bioshock**, **Half-Life 2: Episode Two** und **Unreal Tournament 3** bekommen nur knapp 10 Prozent der Stimmen. Andere Shooter (* **Warhound**, **Warmonger: Operation Downtown Destruction**, **Haze**, **Blacksite: Area 51**, **Huxley**, **Rogue Warrior** und **Shadowrun**) erreichen zusammen nur magere 4 Prozent.



Top 10 Deutschland

Platz	Titel	Publisher
1	C&C 3 Tiberium Wars	Electronic Arts
2	C&C 3 Kane Edition	Electronic Arts
3	S.T.A.L.K.E.R.	THQ Entertainment
4	Sims 2: Vier Jahreszeiten	Electronic Arts
5	WoW: The Burning Crusade	Vivendi Games
6	Die Sims 2	Electronic Arts
7	TES4: Shivering Isles	Take 2
8	Counter-Strike Source	Valve Software
9	World of Warcraft	Vivendi Games
10	Der Herr der Ringe Online	Codemasters

[Quelle:] 

HORN DES MONATS*

Fäkalhumor



Diese Ausgabe gehen wir noch einen Schritt weiter: Nach der „Auszeichnung“ Laverne des Monats (Ausgabe 05/07) präsentiert das Adventure-Dusselchen nun regelmäßig den Horn des Monats. Diesen Monat trifft es unsere Trainees Diana Kulow und Florian Kritzinger. Beide arbeiteten fleißig an der **S.T.A.L.K.E.R.**-Extended-Ausgabe mit. Diana schrieb bei den Waffentipps etwas vom **Waffenverscheiß**, während Florian den **Zickackweg** erfand. Das ist uns eine Auszeichnung wert.



PC Games präsentiert von Laverne

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Spielen Sie gegen fünf Damen, die nur darauf warten, von Ihnen besiegt zu werden. Dann lassen Sie nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

MERCENARIES 2

Das müssen Sie wissen!

Zu **Mercenaries 2** finden Sie auf pcgames.de eine große Vorschau, Bilder und natürlich Neuigkeiten rund um den Titel von Electronic Arts, der noch in diesem Jahr erscheint.



„KILLERSPIELE“

CDU Köln geht auf Distanz

Die CDU Köln distanzierte sich bei ihrer Mitgliederversammlung von der polemischen „Killerspiele“-Diskussion; auf Antrag des Arbeitskreises Medien+Kommunikation in Verbindung mit der JU Köln. Die CDU Köln tritt für gezielte Maßnahmen zur Bildung von Medienkompetenz und die Umsetzung der bestehenden, gut ausgeprägten Jugendschutzmaßnahmen ein, lehnt unüberlegte Verbotsdiskussionen ab. Sie unterstützt die Bemühungen des Oberbürgermeisters Schramma um den weiteren Ausbau der Games-Wirtschaft am Standort Köln, betont damit die Wichtigkeit dieses Wirtschaftsfaktors. www.cdu-koeln.de

AVENCAST: RISE OF THE MAGE

Sacred-2-Konkurrent kommt

Nicht nur die deutschen Entwickler von Ascaron haben mit **Sacred 2** ein heißes Action-Rollenspiel-Eisen im Feuer. Das österreichische Studio Clockstone arbeitet zur Zeit an einem Konkurrenten: **Avencast: Rise of the Mage**. Die Story: Während Sie Ihre Zeit auf der Helden-Uni absitzen, öffnen einige übermütige Dämonen ein Portal direkt in der Lehranstalt. Es bleibt an Ihnen hängen, die Viecher und ihren Ober-Ekel Marshal Morgath aus dem Land Aldgarth zu vertreiben. Sechzig Kampfstile und Zaubersprüche stehen dabei zur Verfügung. Über drei Kapitel hinweg verhauen Sie 40 Monstertypen, sammeln 120 Gegenstände ein und verwenden dabei Keyboard und Maus, um coole Spezialattacken und Kombos auszuführen. Die Verkaufsrechte für **Avencast** sicherte sich der niederländische Publisher Lighthouse Interactive. Die Veröffentlichung ist für das dritte Quartal 2007 vorgesehen. www.clockstone.com



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Neues Add-on

Zu **Heroes of Might and Magic 5** kommt im Herbst das Add-on **Tribes of the East**. Zum ersten Mal ist es darin möglich, aufseiten der Orks Helden zu rekrutieren, Armeen aufzubauen und Städte zu verwalten. **Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East** beschreibt das abschließende Kapitel in einem Konflikt, der seinen Anfang mit der Störung von Königin Isabels Heirat nahm. Sie folgen der Geschichte um den Necrolord Arantir, der die Prophezeiung des **Dark Messiah of Might & Magic** enthüllt und die Verschwörung der Demon Sovereigns aufdeckt. Jede Einheit aus dem **Heroes 5**-Universum erhält außerdem eine alternative Entwicklungsstufe. Damit steigt die Zahl der in **Tribes of the East** verfügbaren Einheiten auf über 170. Die Erweiterung ist übrigens ein Stand-alone-Add-on, läuft also ohne das Hauptspiel. www.ubisoft.de



COLIN MCRAE: DIRT

Ganz schön staubig!

Es war ein sonniger Tag in Fürth, als PR-Manager Matthias Mirlach (im gestreiften Pulli) von Codemasters mit quietschenden Reifen vor unseren Türen einparkte. Der Duft verbrannten Gummis war noch nicht ganz verflogen, da bat er Sebastian Thöing und Sebastian Weber vor den Monitor und zeigte **Colin McRae: Dirt**. Was da auf Sie zukommt, lesen Sie auf Seite 74.



E3 2007

Immer bestens informiert!

Da die E3 (Electronic Entertainment Expo; 11.-13. Juli in Santa Monica) in diesem Jahr kleiner ausfällt als früher, finden viele Nebenveranstaltungen der Publisher statt. Damit Sie immer auf der Höhe sind, berichten wir in den nächsten Wochen auf pcgames.de von jedem wichtigen Event!

ALL-ZEIT Jowood präsentiert **Spaceforce.**

VORSCHAU **Dead Reefs** auf pcgames.de.

PCGAMES.DE

Zu spät!

Auf pcgames.de finden Sie eine Vorschau zum Adventure **Dead Reefs**. Gleiches gilt für Jowoods kommendes Weltraumspiel **Spaceforce: Rogue Universe**. Die Vorschauversionen der beiden Titel trafen erst bei Redaktionsschluss ein.



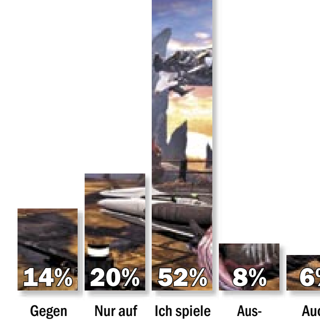
DRACULA: ORIGIN

Blutsauger

Nicht nur in **A Vampyre Story** (ab Seite 70) spielen Vampire eine Rolle: Frogware kündigt fürs kommende Jahr **Dracula: Origin** an. Während Sie beim Erstgenannten als Vampir unterwegs sind, jagen Sie in **Dracula: Origin** als Van Helsing den untoten Meister. Die Geschichte führt Sie durch Ägypten, Wien und London. www.frogwares.com

Spielen Sie Unreal Tournament, egal welchen Teil, online?

Im Interview (ab Seite 42) verriet uns Jeff Morris, Producer bei Epic Games, dass weniger als 50 Prozent aller **UT**-Käufer im Internet spielen. Das wollten wir genauer wissen und fragten in der Community auf pcgames.de nach. Spielen unsere Leser **Unreal Tournament**, egal welchen Teil, online – oder eher im LAN? Das Ergebnis: Ein Großteil unserer Leser interessiert sich gar nicht für **UT**. Die anderen sind reine Offline-Spieler. Nur 8 Prozent der Teilnehmer spielen **Unreal Tournament** ausschließlich online. 6 Prozent spielen online, auf LANs und allein gegen Bots.



TWO WORLDS

Mit dem Glockenschlag



Wir sind für Sie von Anfang an dabei. Auf Seite 104 finden Sie bereits in dieser Ausgabe den großen Beta-Test zu **Two Worlds**. Pünktlich zum Release des Spiels lesen Sie auf pcgames.de den exklusiven Vorab-Test zum Rollenspiel von Entwickler Reality Pump und Publisher Zuxxez.

TEAM FORTRESS 2

Ohne PS 3

Playstation-3-Besitzer bleiben bei **Team Fortress 2** wohl draußen – jedenfalls was den Cross-Plattform-Mehrspielermodus angeht. Der von Sony verwendete Netzwerkcode scheint nicht kompatibel zu Xbox 360 und PC. Für die Vernetzung der beiden letztgenannten Plattformen benötigt Entwickler Valve nur noch die Einwilligung von Microsoft. www.valvesoftware.com

A VAMPYRE STORY

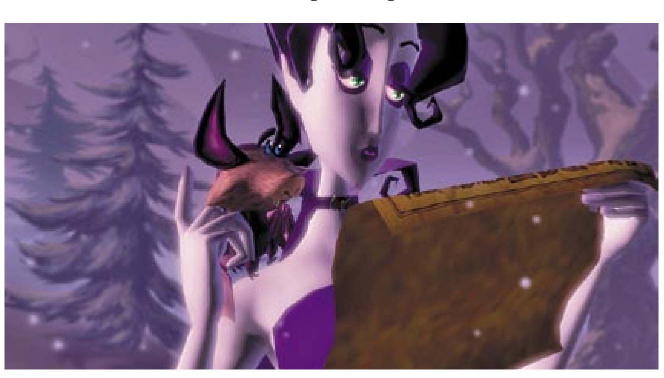
Untotes Gewinnspiel

„Das Grafik-Adventure ist nicht tot ... es ist untot" verkünden Publisher Crimson Cow und Entwickler Autumn Moon Entertainment. Während sich unsere Abenteuer-Freunde schon auf Mona De Laffites Geschichte freuen (Vorschau ab Seite 70), halten wir ein Gewinnspiel für Sie parat.

Nachdem wir lange gegrübelt haben, ob wir ein lebenslanges Abonnement an Knoblauchzehen verschenken sollten, kam Producer Georg Hach schließlich die Idee: Zu gewinnen gibt es einen hochwertigen Leinwanddruck eines Motivs aus **A Vampyre Story**. Welches Bild genau es sein wird, steht noch nicht fest.

Um mitzumachen, beantworten Sie folgende Frage: Auf welches Buch nimmt die Schreibweise von Vampir in **A Vampyre Story** Bezug? Schicken Sie Ihre Lösung bis Freitag, 11. Mai 2007, per E-Mail an vampyre-gewinnspiel@pcgames.de. Viel Erfolg!

Mitarbeiter der Computec Media AG und der Sponsoren dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



JOHN ROMERO

Die Zukunft

John Romero, früher bei id Software und Ion Storm beschäftigt, prognostiziert, dass die Next-Gen-Konsolen über kurz oder lang aussterben. „In den nächsten Jahren wird der PC Markt einige Änderungen durchleben, Multi-Core-Prozessoren werden günstiger und somit attraktiver für die Spieler. Ich glaube, dass Konsolen wie die PS 3 oder die Xbox 360 untergehen. Die Wii hingegen hat das perfekte Design für eine Konsole, die nicht vorgibt, ein PC zu sein. Sie richtet sich mehr an Gelegenheits-, nicht an Hardcore-Spieler. Letztere setzen sich in Zukunft eher an einen PC oder eine im Wohnzimmer befindliche, PC-ähnliche Plattform, die per Wi-Fi im ganzen Haus verfügbar ist." http://rome.ro

TRIVIA

Wussten Sie eigentlich schon, ...

... dass nur der Alien-Pilot Ne'Ban aus **Unreal 2** nicht von einem professionellen Sprecher vertont wurde? Einer der Entwickler, Grant Roberts, stand für den Alien Pate.

... dass die Erfolgsserie **South Park** dem ebenso berühmten **World of Warcraft** eine Folge namens „Make Love, not **Warcraft**" widmete?

... dass das Sicherheitsbüro aus **Half-Life** in Sektor 7G zu finden ist? Auch Homer Simpson arbeitet in Sektor 7G, allerdings in einem Atomkraftwerk.

... dass Lara Croft aus **Tomb Raider** Lara Cruz heißen sollte?

... dass die Schafe aus **Warcraft 2** bei mehrmaligem Anwählen explodieren?

... dass in der EULA (Endbenutzer-Lizenzvertrag) von **Age of Empires 2** verboten wird, das Spiel in einem Atomkraftwerk zu spielen?

... dass das Freeware-Projekt **0 A.D.** von **Anno 1602** inspiriert wurde?

... dass **The Elder Scrolls: Arena** ursprünglich ein Gladiatoren-Action-Spiel werden sollte?

... dass Joseph D. Kucan, bekannt als Kane-Darsteller (rechts), auch als Regisseur für diverse **Command & Conquer**-Teile fungierte?

... dass im Spiel **Mafia** ein fiktives Auto mit Namen Phaeton existiert? Volkswagen brachte knapp zwei Jahre nach Erscheinen von **Mafia** ein Fahrzeug mit dem gleichen Namen auf den Markt.



Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos, Vorschauen oder eine Themenwoche! (Änderungen vorbehalten.)

Legende: ● vorhanden — bisher nicht vorhanden/geplant

				Inhalt auf pcgames.de			
Spiel	Genre	Publisher	Release	Bilder	Video	Vorschau	Themenwoche
Age of Conan	Online-Rollenspiel	Eidos	Oktober	●	●	●	15.10. - 19.10.07
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	2007	●	●	●	17.12. – 21.12.07
Alone in the Dark 5	Adventure	Atari	Sommer	●	–	●	14.05. - 18.05.07
Anno 1701 Add-on	Aufbau-Strategie	Sunflowers	3. Quartal	●	–	–	17.09. - 21.09.07
Bioshock	Ego-Shooter	Take 2	August	●	●	●	20.08. - 24.08.07
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2007	●	●	–	–
Clive Barker's Jericho	Ego-Shooter	Codemasters	3. Quartal	●	●	●	23.07. - 27.07.07
Codename: Panzers - Cold War	Strategie	10tacle	4. Quartal	●	–	–	–
Colin McRae: Dirt	Rennspiel	Codemasters	Sommer	●	●	●	18.06. - 22.06.07
Crysis	Ego-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal	●	●	●	03.09. - 07.09.07
Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	1. Quartal 2008	●	–	●	–
Die Siedler 6	Strategie	Ubisoft	September	●	●	●	–
Elveon	Action-Spiel	10tacle	3. Quartal	●	●	●	–
Empire Earth 3	Strategie	Vivendi	Herbst	●	●	●	–
Enemy Territory: Quake Wars	Ego-Shooter	Activision	2007	●	●	●	–
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	2007	●	–	–	–
Flight Simulator X: Adrenaline	Simulation	Microsoft	Dezember	–	–	–	–
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	THQ	2007	●	●	●	–
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ego-Shooter	Ubisoft	Juni	●	●	–	–
Gods and Heroes: Rome Rising	Online-Rollenspiel	Sony	2007	●	–	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	Oktober	●	●	–	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NCSoft	Nicht bekannt	–	–	–	–
Guild Wars Eye of the North	Online-Rollenspiel	NCSoft	3. Quartal	●	–	–	–
Half-Life 2: Episode Two	Ego-Shooter	Electronic Arts	Sommer	●	●	●	–
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	08. Mai	●	–	●	–
Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Sommer	●	●	●	13.08. - 17.08.07
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	2007	●	●	–	–
Kane & Lynch: Dead Men	Action-Spiel	Eidos	Sommer	●	●	●	24.09. - 28.09.07
Left 4 Dead	Action-Spiel	–	2007	●	–	–	–
Mercenaries 2	Action-Spiel	Electronic Arts	4. Quartal	●	–	–	–
Moto GP 07	Rennspiel	THQ	3. Quartal	●	–	–	–
Overlord	Action-Spiel	Codemasters	3. Quartal	●	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	Oktober	●	●	●	–
Sega Rally	Rennspiel	Sega	Herbst	●	–	–	–
Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	–	Nicht bekannt	●	–	●	–
Stranglehold	Action-Spiel	Midway	Sommer	●	●	●	09.07. - 13.07.07
The Crossing	Ego-Shooter	–	Nicht bekannt	–	●	–	–
The Witcher	Rollenspiel	Atari	Juni	●	●	●	11.06. - 15.06.07
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	4. Quartal	●	–	–	–
Two Worlds	Rollenspiel	Zuxxez	09. Mai	●	●	●	30.04. - 04.05.07
Universe at War: Earth Assault	Strategie	Sega	Nicht bekannt	●	–	–	–
Unreal Tournament 3	Ego-Shooter	Midway	2007	●	●	●	10.12. - 14.12.07
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Herbst	●	●	●	19.11. - 23.11.07
World in Conflict	Strategie	Vivendi	2. Quartal	●	●	–	–

Guild Wars

Eye of the North | Als deutschlandweit alleiniges Magazin bietet PC Games den einzigartigen Asura-Begleiter für Ihren Guild-Wars-Helden!

EXKLUSIVES MINIPET

In der vergangenen Ausgabe 05/2007 informierten wir Sie exklusiv über **Eye of the North**. Das erste echte **Guild Wars**-Add-on (es setzt eines der drei erhältlichen Kapitel voraus!) bietet reichlich Inhalte für hochstufige Spieler: fordernde Dungeons, brandneue Fähigkeiten und frische Ausrüstung. Zudem schlägt es eine Brücke zum parallel angekündigten Nachfolger **Guild Wars 2**, mit dem allerdings nicht vor Ende 2008 zu rechnen ist. Falls Sie aber schon einen kleinen Vorgeschmack möchten, haben Sie hiermit das richtige Heft gekauft!

Ein treuer Freund

In dieser Ausgabe befindet sich ein besonderer Code (siehe Bild unten), mit dem Sie sich einen limitierten Miniatur-Asura für Ihren **Guild Wars**-Account freischalten können. Der kleine Racker folgt Ihnen überall hin und ist ideal, um die neidischen Blicke anderer Spieler auf sich zu ziehen.

Die Asura sind eine kleinwüchsige, intelligente Spezies mit magischer Begabung. Sie tauchen das erste Mal in **Eye of the North** auf, zusammen mit den Norn, einem kräftigen Kriegerstamm. Beide sind zudem komplett spielbare Völker in **Guild Wars 2** und besitzen unterschiedliche Fähigkeiten. Die Norn verwandeln sich etwa in Bärengestalten und erhalten damit besonders mächtige Kampftechniken.

Beachten Sie bitte: Nur wenn Sie die aktuelle DVD- oder Extended-Ausgabe der PC Games gekauft haben, besitzen Sie den begehrten Freischaltcode! Drucktechnische Einschränkungen erlauben es uns leider nicht, den Code woanders abzudrucken als auf der Hülle unserer Cover-DVD. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt: Sie benötigen natürlich einen gültigen und aktiven **Guild Wars**-Account. Darüber hinaus übernimmt PC Games keinerlei Support-Leistungen, die **Guild Wars** betreffen. Sämtliche Fragen zum Spiel stellen Sie bitte auf dieser Website: http://de.support.guildwars.com. (fs)

WIE NIEDLICH Ihr Miniatur-Asura hat zwar keine spielerischen Auswirkungen, ist aber witzig anzusehen und regt den Appetit auf das Add-on Eye of the North an. Das erscheint übrigens schon im dritten Quartal 2007!

PC Games AUSGABE 06/20..
FREISCHALT-CODE FÜR ASURA-MINIPET:
XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX
(Hinweis: Diese Abbildung ist nur ein Muster!)

Auf der ersten Doppelseite in diesem Heft finden Sie die Hülle der Cover-DVD. Der Freischaltcode ist dort aufgedruckt.



DESIGNSTUDIE Das Bild zeigt eins der rustikalen Gebäude der Norn. Es dient den Grafikern bei Arena Net als Vorlage.

FINSTER Am Ende von Eye of the North enthüllen die Entwickler bereits den brandneuen Feind aus Guild Wars 2!

Schritt 1:

In drei einfachen Schritten schalten Sie Ihr Asura-Minipet frei! Sie benötigen einen aktiven Guild-Wars-Account. Bei Fehlern nutzen Sie bitte die Website http://de.support.guildwars.com.



Das Hauptmenü
In der Bildecke links unten finden Sie zwei Buttons. Klicken Sie auf den rechten Button mit der Aufschrift „Account".



Account-Informationen
Setzen Sie bei „Zugangscodes verwalten" ein Häkchen und klicken Sie dann in der Bildecke rechts unten auf den grünen Button „Weiter".



Account-Status
In diesem Fenster sehen Sie, welche **Guild Wars**-Kampagnen (**Prophecies**, **Factions** und **Nightfall**) Sie bereits freigeschaltet haben; darunter sind Extras aufgelistet. Klicken Sie auf „Code hinzufügen".

Schritt 2:

Zugangscode hinzufügen
Tippen Sie den Code ein, den Sie auf der DVD-Hülle gefunden haben. Sie ist auf der ersten Doppelseite in diesem Heft eingeklebt. (Sie ist NICHT in der Magazin- oder CD-Version von PC Games enthalten!)



Schritt 3:

Das Pet im Spiel aktivieren
Betreten Sie das Spiel. (Achtung: Wählen Sie den Spielcharakter, der das Asura-Minipet erhalten soll. Das Pet ist nur einmal verwendbar!) Tippen Sie anschließend in der Chat-Befehlszeile folgendes Kommando ein: */special*
Das Pet sollte sich nun in Ihrem Inventar befinden und einsatzbereit sein. Viel Vergnügen!



RftB
Rush for the Bomb
ingame screenshot X-01
http://rftb.deepsilver.com
PC DVD
RftB
Rush for the Bomb
Rush for Berlin Expansion Pack
PC DVDROM
Von Kennern für Kenner!
Das bombige Add-On zum vielfach preisgekrönten Taktik-Hit
"Rush for Berlin" schickt Sie ins Rennen um "die Bombe".
Auf Seiten der Alliierten und der Achsenmächte kämpfen Sie sich
mit ihren Helden von Norwegen über die Iberische Halbinsel
bis auf die Balearen. Freuen Sie sich auf Stormregions neuestes
Meisterwerk mit herausragendem Missionsdesign und fetter Grafik.
RFB AWARDS:
85%
sehr gut
Spiel des Monats
85%
87%
91%
RftB ist ab
27.4. im
Handel erhältlich.
LEVICOM
DEEP SILVER
GEPARD
Änderungen vorbehalten

Umfrage: Besitzen Sie eine Konsole, wenn ja welche?

Alte Konsolen 24 % · Ich besitze zwei oder mehr Konsolen 13 % · Nintendo Wii 3 % · Xbox 360 3 % · Ich spiele nur am PC! 57 %

Quelle: Umfrage vom Februar 2007 auf www.pcgames.de. 1.445 Teilnehmer. Die PS3 war zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf dem Markt.

Januar Februar März April Mai Juni Juli August September Oktober November

Der PC am Ende?

Es scheint, als würden immer mehr Spielehersteller ihre Titel ausschließlich für Konsolen herausbringen. Traurige Wahrheit? Wir sagen: Ganz im Gegenteil!

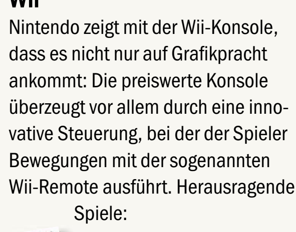
Vor wenigen Tagen erst kündigte Publisher Take 2 sein neuestes Meisterwerk an: Mit einem Fragen aufwerfenden Trailer wurde im Internet der nächste Teil der **Grand Theft Auto**-Reihe vorgestellt: **GTA 4** soll Ende 2007 auf den Next-Gen-Konsolen Playstation 3 und Xbox 360 erscheinen. Vom PC ist erst mal keine Rede. Ähnlich geht es Anhängern von Maus und Tastatur mit Spielen wie **Turok**, **Halo 3** oder dem **Unreal**-Engine-3-Titel **Mass Effekt**. PC-Umsetzungen? Wenn, dann erst Jahre später! Warum also nicht eine dieser schicken Konsolen kaufen und die neuesten Titel sofort spielen, ohne jahrelang auf eine halbherzige Umsetzung zu warten? Ganz einfach: Auch der PC bietet Titel, die es nie auf Konsolen geben wird oder die in ihrer Art auf den vom Steuerknüppel abhängigen Kisten gar nicht spielbar wären.

Die Maus wird brennen

Diesen Monat haben wir für Sie einen extradicken Vorschau-Teil zusammengestellt. Darunter Titel aus allen Genres, die beweisen, dass der PC als Spieleplattform lange nicht tot ist und mit seinen Gamepad-Geschwistern locker mithält. Dabei hat er an einigen Stellen sogar die Nase vorn: Denn können Sie sich klicklastige Adventures wie **Ankh** auf einer Konsole vorstellen? Oder packende Echtzeit-Strategiegefechte, ausgetragen per Splitscreen? Sehen Sie, wir auch nicht. Freuen Sie sich also auf die Spiele, die wir auf den nächsten Seiten vorstellen. (rh)

KONSOLEN

Xbox 360



Microsofts grauweißen Plastikkasten gibt es seit Ende 2005. Seitdem hat sich die Plattform als eine der marktführenden Spielekonsolen etabliert. Besonders der Online-Service Xbox Live trägt zur Beliebtheit der XBox 360 bei. Herausragende Spiele:
- Viva Piñata
- Halo 3

Wii

Nintendo zeigt mit der Wii-Konsole, dass es nicht nur auf Grafikpracht ankommt: Die preiswerte Konsole überzeugt vor allem durch eine innovative Steuerung, bei der der Spieler Bewegungen mit der sogenannten Wii-Remote ausführt. Herausragende Spiele:
- Rayman Raving Rabbits
- Zelda: Twilight Princess



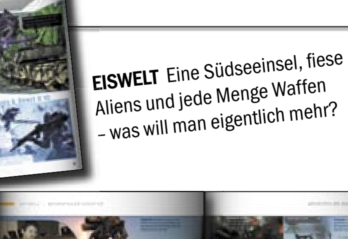
Playstation 3

Top oder Flop? Sonys Playstation 3 ist mit einem Kaufpreis von 600 Euro die teuerste Konsole des Trios. Kritiker bemängeln fehlende Innovationen und unnötige Features. Bis die schwarze Schöne ihr volles Potenzial entfalten kann, wird sicher noch einige Programmierzeit ins Land gehen. Bis dahin haben die anderen Konsolen die Nase vorn. Herausragende Spiele: Bisher noch keine.

ACTION

Das Genre mit den dicken Waffen ist traditionell in beiden Lagern zu Hause, Konsole ebenso wie PC. Dieses Jahr erwarten uns aber einige brandheiße Titel, die wie geschaffen sind für den PC. Den Anfang mach **Crysis** (ab Seite 30), das Grafikwunder aus Deutschland. Der Ego-Shooter ist auf jeden Fall die grafische Revolution dieses Jahres und zeigt, wozu ein moderner PC heutzutage in der Lage ist. Der zweite Titel unserer Vorschau ist ein Urgestein des Genres: **Unreal Tournament** kehrt zurück, in einem optisch beeindruckenden Gewand und mit einem Gameplay, das für Konsolen nur schwer umsetzbar wäre. Denn kein Gamepad der Welt bekommt die Geschwindigkeit einer Maus hin. **UT 3** (ab Seite 42) setzt dabei wie gewohnt auf schnelle Action und ein futuristisches, abgedrehtes Waffenarsenal. Unser Vor-Ort-Bericht zeigt, was sich die Entwickler haben einfallen lassen, um das Spiel zu einem richtigen Kracher für PC-Puristen zu machen.

EISWELT Eine Südseeinsel, fiese Aliens und jede Menge Waffen – was will man eigentlich mehr?



FEUERPROBE Alles Enemy Territory Quake Wars lesen Sie ab Seite 50.

MANNSCHAFTSSPORT UT 3 ist Mehrspielerballerei in ihrer schönsten Form.

ACTION-ADVENTURE



SPINNENSINN Mit Spider-Man schwingen Sie sich durch die Großstadt New York.

FEIEREI Lara Croft feiert ihren Geburtstag in prächtiger Grafik und altbekannten Tempeln.

Es gibt Spiele, die funktionieren auf allen Systemen. Bei den Action-Adventures stellen wir Ihnen solche Titel vor, die parallel für Konsolen-Junkies und PC-Anhänger entwickelt werden. Ein klassisches Beispiel ist **Tomb Raider**. Seit 1996 turnt und schießt sich die agile Archäologin Lara Croft über PC-Bildschirme und Playstation-Laufwerke. Zum zehnten Geburtstag gibt's eine Neuauflage des ersten Abenteuers. Nicht weniger gelenkig ist der Held aus **Spider-Man 3**: Das Action-Adventure kommt passend zum dritten Kinofilm in den Handel. (Ab Seite 58)

ABENTEUER

KLINGENTANZ Lassen Sie die Waffen sprechen: **Elveon** bietet den Spielern ausgefeilte Schwertakrobatik in einer tollen Fantasy-Welt (ab Seite 56).



FIESLING Als aufstrebender und vor allem böser Herrscher scheuchen Sie Ihre Untergebenen herum.

POINT & CLICK Das liebevoll gestaltete **A Vampyre Story** erinnert – speziell die Optik – stark an Adventure-Legenden wie **Monkey Island**.

HAUDRAUF Das Action-Rollenspiel beeindruckt mit einem tollen Kampfsystem.



Das Feld der Abenteuerspiele ist weit gefächert. Geprägt wurde das Genre von den klassischen Adventures, mit denen Firmen wie Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games) Ende der 80er Spielegeschichte schrieben. Heutzutage tummeln sich unter dem Begriff nicht nur Nachfolger dieser Urgesteine, sondern auch actionlastige Spiele, bei denen ordentlich das Schwert (oder wahlweise die Schusswaffe) geschwungen wird. Die Kandidaten, die wir Ihnen diesen Monat vorstellen, repräsentieren den Bereich mit allen Facetten. **Elveon** ist ein Fantasy-Epos voller Schwertakrobatik, **Overlord** setzt auf überdrehte Fantasy-Charaktere mit witzigen Untergebenen. **A Vampyre Story** (S. 70) schließlich macht sich daran, Adventures den Glanz alter Tage wiederzugeben – die Chancen stehen gut, immerhin werkeln ehemalige Lucas-Arts-Mitarbeiter an dem Spiel.

STRATEGIE



STERNENKRIEG Die Erde wird von Außerirdischen überrannt. Sie spielen aber nicht die Verteidiger, sondern die Invasoren!

HÄUSLEBAUER Komplexe Warenkreisläufe und flitzende Arbeiter: Die **Siedler 6** will zu den Wurzeln zurückkehren.

Dieses Genre suchen Sie auf jeder Konsole vergeblich. Strategiespiele gehören seit **Dune 2** aus dem Jahr 1992 zum PC wie der HSV zur ersten Bundesliga. Im Vorschaubereich zeigen wir Ihnen zwei Vertreter dieser Zunft, die Tradition und Innovation gleichermaßen beinhalten: **Die Siedler**, Aufbau-Strategie mit Wuselfaktor, kennt hierzulande wahrscheinlich jeder. Nun steht der sechste Teil vor den Toren und schickt sich an, die Schwächen des Vorgängers mit einer gehörigen Portion Wuselei wieder auszugleichen. Mehr dazu lesen Sie ab Seite 64. **Universe at War: Earth Assault** dagegen ist ein Echtzeit-Strategiespiel aus der Feder der **Star Wars: Empire at War**-Macher. Riesige, auf- und umrüstbare Einheiten und ein spannendes Invasionsszenario sorgen dabei für jede Menge frischen Wind im Genre. Mehr dazu auf Seite 66.

SPORT



SAFTIG Die Geschosse in **Juiced 2** sind nicht nur schnell, sondern sehen auch verdammt gut aus.

MACH DICH DRECKIG Unsere Vorschau zeigt: So gut sehen Rennspiele der neuen Generation aus. (Seite 74)

Neues vom Sport! Wer sich mal wieder so richtig dreckig machen möchte, feut sich auf den neuesten Teil der **Colin McRae**-Reihe, die seit jeher als Inbegriff für guten und harten Motorsport steht. In **Colin McRae: Dirt** rasen Sie nicht nur mit pfeilschnellen Rallye-Karossen über buckelige Landstraßen, sondern klemmen sich sogar hinter das Steuer von Trucks und Buggys. Chromblitzende, aufgemotzte Boliden erwarten Sie in **Juiced 2**, das sich in die Gruppe der Arcade-Rennspiele einreiht. Ab Seite 76 geht es um Geschwindigkeit und Style.



KÄMPFERNATUR

Lieutenant Jack Dunn ist Mitglied einer US-Spezialeinheit. Sein Auftrag: Kontakt zu Außerirdischen herstellen, die ohne Vorwarnung im Pazifik gelandet sind. Die Mission ist ein Wettlauf mit der Zeit, denn auch Nordkorea ist an den „Besuchern" sehr interessiert.

PHYSIKALISCH Schießen Sie auf Reifen fahrender Jeeps, neigen solche Vehikel zum Salto mortale – praktisch und effektreich zugleich!

MONSTRÖS Nach verlustreichen Kämpfen zwischen Nordkorea und den USA, zwingen die Aliens beide Seiten zu einem – brüchigen – Waffenstillstand.

Die Crysis Formel

Ein Spiel, ein Hit und schon ganz oben. Bei der steilen Karriere der Yerli-Brüder geraten selbst Branchenexperten ins Staunen.

Crysis ist seit Monaten, ja fast seit Jahren in aller Spielermunde. Grafik und Atmosphäre des Edel-Shooters sollen alles auf dem Markt befindliche in den Schatten stellen – selbst **Half-Life 2**! Worüber sich aber kaum jemand Gedanken macht: **Crysis** ist nicht nur technisch und inhaltlich etwas Besonderes, auch die Entwickler fallen – genau wie ihr Spiel – absolut aus dem szeneüblichen Rahmen.

Hinter **Crysis** steht das Studio Crytek, das von den drei Brüdern Cevat, Avni und Faruk Yerli gegründet wurde. Die Yerlis sind der Prototyp einer gelungenen Integration: Der Vater kam als türkischer Gastarbeiter nach Deutschland, holte Frau und Kinder nach und seitdem lebt die gesamte Familie in der mittlerweile dritten Generation in Coburg, einer oberfränkischen Stadt zwischen Nürnberg und dem Nirgendwo. Coburg war lange Zeit – wenn überhaupt –nur für eines bekannt: für Versicherungen. Dank der Yerli-Brüder hat sich die Situation jedoch gewandelt. Die Gemeinde ist zu einer der Keimzellen von „Innovationskraft" geworden, wie sie Bundeskanzlerin Angela Merkel noch zur Eröffnung der diesjährigen Cebit-Messe in Hannover forderte. Und das gegen den Druck scheinbar übermächtiger internationaler Konkurrenz. So sehr Deutschland in der Welt für erstklassige Technologie steht, im Software-Markt ist „Made in Germany" kaum mehr als eine

DX 10 - ein Augenschmauß

COOL Eis- und Schnee-Effekte sind in dieser Form erst durch Direct X 10 möglich.

DETAILLIERT Auch die Spielfiguren wirken – dank der Direct-X-10-Shader-Flut – wesentlich plastischer.

Leser fragen Entwickler

Auf pcgames.de hatten Leser Gelegenheit, Crytek-Geschäftsführer Cevat Yerli (F., mit PC-Games-Redakteur R. Horn) Fragen zu stellen. Die Top 10:

1. Michi123: *Was hat eure KI für Tricks drauf?*

Yerli: „Die KI erkennt zerstörbare Objekte und nutzt diese. Sie weicht Fahrzeugen und Granaten aus, kann hören und sehen, kennt Gruppentaktiken und -formationen. Und diese Gruppentaktiken zwingen den Spieler dazu, ständig in Bewegung zu bleiben. Wenn der Spieler zum Beispiel einen Baum nimmt und ihn in den Wald schmeißt, werden die Aliens davon abgelenkt."

2. pleX: *Hinterlassen Granaten oder Raketen Löcher im Terrain?*

Yerli: „Nein."

3. Patsche: *Wird die Story genauso bescheiden sein wie in* **Far Cry (dt.)***?*

Yerli: „Unbescheidener! *lacht* Die Story ist essenzieller Bestandteil von **Crysis**. Das war eine der ersten Sachen, die wir bearbeitet haben. Wir wollten eine Story, die sowohl tiefgründig ist als auch Hollywood-Niveau besitzt."

4. Vargot: *Was waren die schlimmsten und auch die witzigsten Momente in der Produktion?*

Yerli: „Ich erinnere mich gerade nur an eine Sache, als ich das erste Mal die zerstörbaren Objekte ausprobierte. Die Baumkrone, die gerade heruntergefallen war, habe ich aufgehoben und vor mein Gesicht gehalten. Und ein Gegner, der zufällig vorbeikam, hat mich nicht gesehen. Er hat halt gedacht, ich sei ein Baum." *lacht*



5. Joe_2000: *Wird es einen Kooperativmodus geben?*

Yerli: „Nein, wird es nicht."

6. Basecamp: *Ist der Sandbox-2-Editor abwärtskompatibel mit dem Sandbox-Editor von* **Far Cry (dt.)***?*

Yerli: „Nur zum Teil, denn Sandbox 2 wurde von Grund auf verändert und dementsprechend müssen Spielinhalte auch in Sandbox 2 generiert werden."

7. Zubunapy: *Ist eine 64-Bit-Version von* **Crysis** *in der Mache?*

Yerli: „Japp, wird es geben!"

8. MitgliedohneName: *Wird* **Crysis** *Größen wie* **Half-Life 2** *schlagen?*

Yerli: „Das hoffen wir doch! Aber das wird sich zeigen. Wir geben unser Bestes, den geilsten Shooter aller Zeiten zu entwickeln. Wie weit wir es im Endeffekt schaffen, entscheiden nicht wir, sondern die Spieler da draußen."

9. SoSchautsAus: *Was war, sowohl in positiver als auch negativer Hinsicht, die größte Lehre, die ihr aus* **Far Cry (dt.)** *gezogen habt?*

Yerli: „Das wohl Wichtigste, was wir gelernt haben, ist, dass wir die KI für neue Kreaturen nicht im letzten Moment einbauen dürfen. Und dass wir die Story-Entwicklung in die Gesamtentwicklung integrieren müssen und technische Änderungen nicht bis zur letzten Minute durchführen sollten. Was für uns positiv gewesen ist, war, dass die KI das offene Terrain gut nutzte."

10. TBP-Tanker27: *Man munkelt, dass du und deine Brüder einzelnen Charakteren aus dem Spiel eure Stimmen leihen werdet. Ist da was dran?*

Yerli: *lacht* „Nein, leider nicht. Das kommt einfach daher, dass unsere Stimmen dafür nicht gut genug sind. Als Gag haben wir uns das aber schon überlegt, mal schauen ob's vielleicht als Easteregg drin sein wird."



MODIFIZIERT Schalldämpfer, Zielfernrohr, Taschenlampe und Granatwerfer gehören nicht zur Standardausrüstung, sind aber nachrüstbar.

OLYMPISCH Würde das der Hulk sehen, wäre er zutiefst beeindruckt. Selbst tonnenschwere Gegenstände können Sie – dank Nano-Muskelverstärkung – als Wurfgeschosse benutzen. Ihre Gegner sind platt vor Überraschung.

EFFEKTREICH Die meisten Waffen sind leicht modernisierte Varianten aktueller Modelle. Knarren im Stil einer Gravity Gun (**Half-Life 2**) sind bislang nicht aufgetaucht.

DURCHSCHLAGEND Neben Gegenständen eignen sich auch Personen hervorragend dazu, neue Türen zu schaffen. Ob hier die USK mitspielen und **Crysis** für Jugendliche freigeben wird?

BÜCHSENÖFFNER Horch, was kommt von draußen rein? Mithilfe des Nanoanzuges reißen Sie problemlos Leichtbauten auseinander. Das Betondach eines Bunkers lässt sich von Ihrer Garderobe jedoch nicht beeindrucken.

> Die Hintergrundgeschichte ist ein essenzieller Bestandteil von Crysis. Sie besitzt sowohl Tiefgang als auch Hollywood-Niveau.

Randnotiz. Wenig namhafte Entwickler stammen aus der Mitte Europas, kein großer Publisher hat hier seinen Stammsitz. Das große Geschäft machen die US-Amerikaner und Asiaten, selbst in Osteuropa gibt es wesentlich mehr Spieleschmieden als hierzulande.

Und wenn einheimische Entwickler den Durchbruch schaffen, dann meist nur im deutschsprachigen Raum. Die **Annos**, **Gothics** oder **Siedler** haben sich in Übersee und anderswo nie richtig durchgesetzt. Und dann kam das Jahr 2000: Wie mit einem Donnerschlag betraten die Yerli-Brüder die internationale Bühne der Spielemesse E3 und überzeugten sowohl Nvidia als auch Ubisoft von ihrem Projekt. Beide Firmen machten einen Erfolg möglich, wie ihn die Spielebranche selten erlebt hat: Der Ego-Shooter **Far Cry (dt.)** erklomm auf allen wichtigen Absatzmärkten die Charts und verkaufte sich allein in den ersten vier Monaten rund 730.000 Mal. Zum Vergleich: **Anno 1701** ging im gleichen Zeitraum etwa 400.000 Mal über den Ladentisch. Auch Kritiker wie Mark Rein, Vizepräsident von Epic Games, den Machern der **Unreal**-Spiele, konnten den Erfolg mit Aussagen wie „**Far Cry** sieht aus wie Plastik", nicht kleinreden.

Es geht in die zweite Runde

Und jetzt, nur drei Jahre nach dem hochkarätigen Erstlingswerk, steht mit **Crysis** das zweite Spiel der Yerli-Brüder in den Startlöchern. Und statt einen lauen Aufguss des Vorgängers herauszubringen, schalten die Entwickler zwei Gänge höher. Erst wechselte das noch junge Studio Crytek vertriebstechnisch zum Marktführer Electronic Arts und zog aus der fränkischen Provinz in die Hessenmetropole Frankfurt am Main. Und als ob das noch nicht reicht, avanciert Cry-

Welt im Eigenbau

Mit Crysis erscheint auch ein neuer Editor.

Der kostenlose Level-Editor Sandbox geht in die zweite Runde. Neben fantastischen Landschaften können Sie sogar Gesichtsanimationen und Schadensmodelle von Vehikeln festlegen – also sowohl von Bodenfahrzeugen als auch von Hubschraubern.



1. ANIMATEUR Für Zwischensequenzen unerlässlich: Gesichtsanimationen für Charaktere. Hier toben sich Fans richtig aus.

2. ABGEFAHREN Jeeps, Panzer oder Helikopter – Sie haben die Wahl. Mit einem guten Vehikelmix erstellen Sie spannende Levels.

First Contact

2019 A.D.: Aliens sind im Pazifik gelandet, die USA und Nordkorea machen sich auf, die Eindringlinge zu inspizieren. An der Spitze eines US-Kommandos marschieren wir zur Landestelle.

11:00 A.M. Nordkoreanische Truppen haben das unbekannte Flugobjekt als Erste erreicht, treffen aber auf erbitterten Widerstand. Die Aliens sind feindlich!

11:15 A.M. Die Soldaten sind den Außerirdischen technisch total unterlegen. Der Vorstoß gerät zum Blutbad.

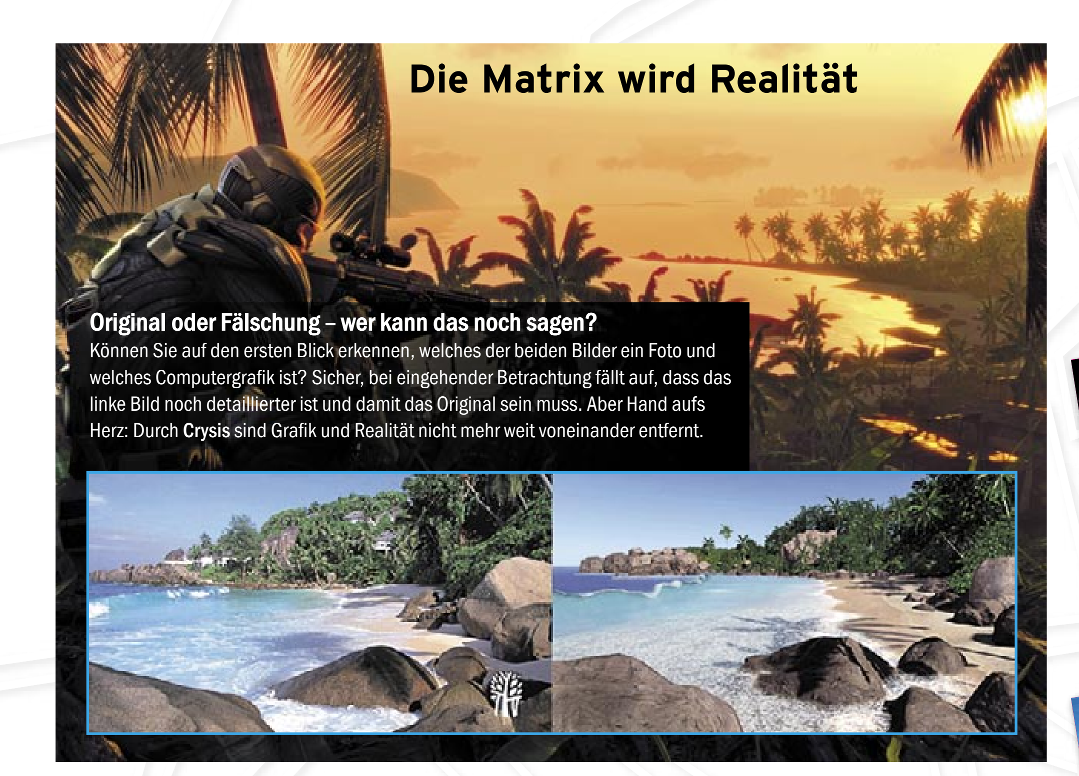
11:20 A.M. Unser Trupp erreicht endlich die Landezone und wird Zeuge des ungleichen Gefechts.

12:00 A.M. Als das Waffenfeuer verstummt, suchen wir nach Überlebenden - es gibt keine. Wir müssen vorsichtig sein, wollen wir nicht das Schicksal der Koreaner teilen.

12:15 A.M. Als wir nach Überlebenden suchen, erreichen Alien-Nachzügler den Ort des Geschehens. Schnell in Deckung, damit uns die Außerirdischen nicht auch erwischen.

12:30 A.M. Verdammt! Gerade als wir den Ort verlassen, läuft unser Kommando einer Alien-Patrouille in die Arme.

12:35 A.M. Den Sergeant hat's erwischt! Das sollen die dreckigen Alien-Freaks büßen.



Die Matrix wird Realität

Original oder Fälschung – wer kann das noch sagen?
Können Sie auf den ersten Blick erkennen, welches der beiden Bilder ein Foto und welches Computergrafik ist? Sicher, bei eingehender Betrachtung fällt auf, dass das linke Bild noch detaillierter ist und damit das Original sein muss. Aber Hand aufs Herz: Durch **Crysis** sind Grafik und Realität nicht mehr weit voneinander entfernt.

sis zum Vorzeigespiel der DirectX-10-Generation, dem aktuellen Lieblingsthema des Branchengiganten Microsoft. Und das alles gelingt mit Ego-Shootern in einem Land, das seit Monaten von fruchtlosen „Killerspiel"-Debatten gebeutelt wird und wenige erfolgreiche Spiele hervorbringt. Wie also lautet die Erfolgsformel der Yerlis, mit der sie sich in so kurzer Zeit unter widrigen Umständen an die Weltspitze katapultiert haben?

> „Wir überlegen, was wir anders machen können, aber trotzdem etwas schaffen, mit dem sich jeder Gamer identifizieren kann."
> **Cevat Yerli** im Interview mit PC-Games-Redakteur Oliver Haake (oben links).

„Wir suchen die Nische"

Ist es der kulturelle Ursprung der Yerlis? Bringen Sie als Deutsch-Türken Esprit in ihre Spiele, der auch im Ausland gefällt? Könnte sein. Vielleicht ist es aber auch der internationale Stil Cryteks. Das Studio beschäftigt rund 140 Mitarbeiter aus über 20 Ländern. Zudem unterscheiden sich die Yerli-Brüder äußerlich vom Klischee des beleibten Programmierers. Gut gekleidet und durchaus sportlich präsentieren sich die Exil-Coburger. Einmal pro Woche spielen sie mit ihren Angestellten Fußball, selbst wenn sie inzwischen den unebenen Bolzplatz gegen eine klimatisierte Halle getauscht haben. Also Erfolg auch durch ein intaktes reales Leben? Fragt man Cevat – den Ältesten der Brüder – nach dem Erfolgsgeheimnis, bekommt man eine weit simplere Antwort: „Wir überlegen uns einfach, was wir anders machen können als andere. Wo ist die Nische, in der wir nicht direkt mit anderen Spielen konkurrieren, aber trotzdem etwas machen, mit dem sich jeder Gamer identifizieren kann?" Die Formel klingt erstaunlich einfach, wird aber von vielen Entwicklern nicht richtig angewandt. Erfahrungsgemäß gibt es – grob unterteilt – zwei Arten von Spieledesignern: Die einen setzen (vermeintlich) auf Nummer sicher und folgen blind aktuellen Trends. Bringt Steven Spielberg einen erfolgreichen Film mit dem Szenario Zweiter Weltkrieg heraus, erscheinen kurz darauf zahlreiche Spiele zum selben Thema.

Die anderen setzen eine Spielidee um, die sie – aber vielleicht nur sie – wirklich begeistert – **Messiah** ist so ein Beispiel. Der Grad zwischen diesen Ansätzen ist derart schmal, dass ein erfolgreiches Beschreiten desselben schon eine Kunst für sich ist.

„Der richtige Ort für einen Shooter"

Spiele wie **Crysis** und **Far Cry (dt.)** sind freilich nicht besonders innovativ. Prinzipiell tut der Spieler nur das, was er in anderen Ego-Shootern zuvor auch gemacht hat: Einen Gegner nach dem anderen aufs Korn nehmen. Die Details sind es , die den großen Unterschied ausmachen. So wählten die Yerlis mit **Far Cry (dt.)** ein karibisches Szenario, das vor einigen Jahren eher unüblich war: „Die Grundentscheidung bei Crytek war damals, dass wir einen offenen Shooter machen wollten, der nicht linear ist und helle Farben haben soll." Zuerst wollte man das Spiel in einem europäischen Wald stattfinden lassen, dann kam der Umschwung. „Ich bin damals mit meiner Freundin auf die Malediven geflogen und als ich dort gelandet bin, dachte ich mir tatsächlich – und das hört sich jetzt krank an –, das wäre genau der richtige Ort für einen Shooter", berichtet Cevat. Damit war **Far Cry (dt.)** geboren.

„Crysis ist anspruchsvoller"

Dass man mit **Crysis** erneut Urlaubsflair aufgreifen würde,

5 Spiele, die Crytek machen sollte ...

Es gibt Spiele, die schreien einfach nach einer Fortsetzung – aber mit der richtigen Technologie.



Starcraft: Ghost
Warum beauftragt Blizzard nicht einfach Crytek mit **Starcraft: Ghost** und bringt die Dinge endlich ins Rollen? Millionen Fans würden ihren rechten Arm geben (bildlich gesprochen), nur um das **Starcraft**-Universum in dieser Grafikpracht zu erleben!

Tropico 3
Der Bananenrepublik-Manager ist vom Spielprinzip her ein äußerst cooles Spiel. Nur die optische Präsentation erinnert eher an Legoland als an eine moderne Militärjunta. Also liebe Take-2-Verantwortliche, gebt euch einen Ruck und belebt das Manager-Genre wieder.

No One Lives Forever 3
Die beiden Vorgänger waren spitze, mit den Möglichkeiten der Cry-Engine 2 ist aber noch mehr drin. Stellen Sie sich all die technischen Agentenspielereien vor, die machbar sind! Und: Der hautenge Nanoanzug stünde Cate Archer sicher nicht schlecht.

Deus Ex 3
Auch hierfür böte Cryteks 3D-Engine ein vorzügliches Grundgerüst: riesige Außenlevels und technische Spielereien sowie fotorealistische Gesichter (und Animationen). Hier könnten die Yerli-Brüder ihren Innovationstrieb mal so richtig ausleben.

Jedi Knight 4
Mit Jedikräften Wälder und Gebäude zerlegen, Lichtschwerter, die Wände wie Butter schneiden – jedem **Star Wars**-Fan läuft bei diesen Gedanken der Sabber runter. Und über eine filmreife Version des Waldmondes Endor laufen – selig sein und dann sterben.

Der Mehrspieler-Modus

PANZER MARSCH! Ist ein Teil der Garnison eingenommen, können die US-Streitkräfte auch Panzer einsetzen.

ANGRIFF Mit Nanoanzügen ausgerüstete US-Soldaten sickern von einem U-Boot aus in die nordkoreanische Basis ein.

ORDENTLICH Die angespielte **Crysis**-Karte erreicht zwar nicht die Größe einer durchschnittlichen **Battlefield**-Map, bietet aber genug Auslauf für Netzwerkkrieger.

PC Games erinnert sich: Auf der Games Convention 2006 war es erstmals möglich, Crysis im Multiplayer-Modus zu spielen.

LUFTUNTERSTÜTZUNG Flieger machen Panzerfahrern das Leben schwer – in jedem Multiplayer-Shooter. Warum also nicht auch in **Crysis**?

FEURIG Das hat gesessen! Der aufgemotzte M1-Abrams-Panzer sprengt einen Silo in die Luft. Ob da wohl Treibstoff gelagert war?

war zwar nicht selbstverständlich, aber naheliegend. Schließlich ist der Mix aus Palmen, Sonne und Knarren fast schon zum Markenzeichen Cryteks geworden. Das Hawaiihemd des **Far Cry (dt.)**-Protagonisten musste allerdings einem futuristischen Nanotechnologieanzug weichen. Auch die Hintergrundgeschichte bietet nicht jenen jugendlichen Charme, wie ihn wohl nur ein Debüt versprühen kann. Statt in die Rolle eines nicht weiter beleuchteten Helden, der gegen Söldner und Mutanten kämpft, übernimmt der Spieler einen beinharten Elitesoldaten der US-Streitkräfte, der zwischen die Fronten Nordkoreas, der USA und bösartigen Aliens gerät. Lässt man letztere Partei weg, möchte man meinen, die Cryteks seien erwachsener geworden, das Thema ernster. Aber es stellt nur eine Verfeinerung dessen dar, was die Yerlis mit **Far Cry (dt.)** begonnen haben: „Unser Erstlingswerk **Far Cry** ist natürlich nicht so anspruchsvoll wie **Crysis**. Und bei **Crysis** ist es ja nun so, dass wir Science-Fiction als Thema gewählt haben und es so realistisch wie möglich halten wollen – deshalb auch dieser fotorealistische Grafikstil.“ Sowohl die im Spiel enthaltenen Charaktere als auch die politische Situation zwischen Nordkorea und den USA würden genau dargestellt und die Hintergrundgeschichte gewänne stark an Glaubwürdigkeit. Und bislang sieht es so aus, als ob der Drahtseilakt zwischen Fiktion und Realität gelingt – nicht zuletzt durch die ungeheuer realistische Grafik, die weltweit ihresgleichen sucht.

„Ein innovatives Thema allein reicht nicht“

Dass Computerspieler grafikaffin sind, ist bekannt. Bewegt sich ein neues Spiel optisch nicht auf höchstem Niveau, müssen die Entwickler mit einem äußerst unterhaltsamen Spielprinzip auftrumpfen oder mit riesigen Einnahmeeinbußen rechnen – das ist die vorherrschende Branchenmeinung. Cevat Yerli sieht aber auch diesen Punkt etwas anders als andere: „Man muss neue Technologien entwickeln, um das Gameplay technisch anspruchsvoll umzusetzen, wodurch dann neue Spielerfahrungen entstehen. Und wenn ein Spiel eine neue Erfahrung vermittelt, dann ist viel erreicht.“ Also ist es mit innovativen Spielelementen allein nicht getan? „Inhaltliche Innovationen können nur mit innovativen Technologien kommen. Ein unverbrauchtes Thema für sich reicht meiner Meinung nach nicht aus“, so Yerli.

„Schlaf ist Luxus“

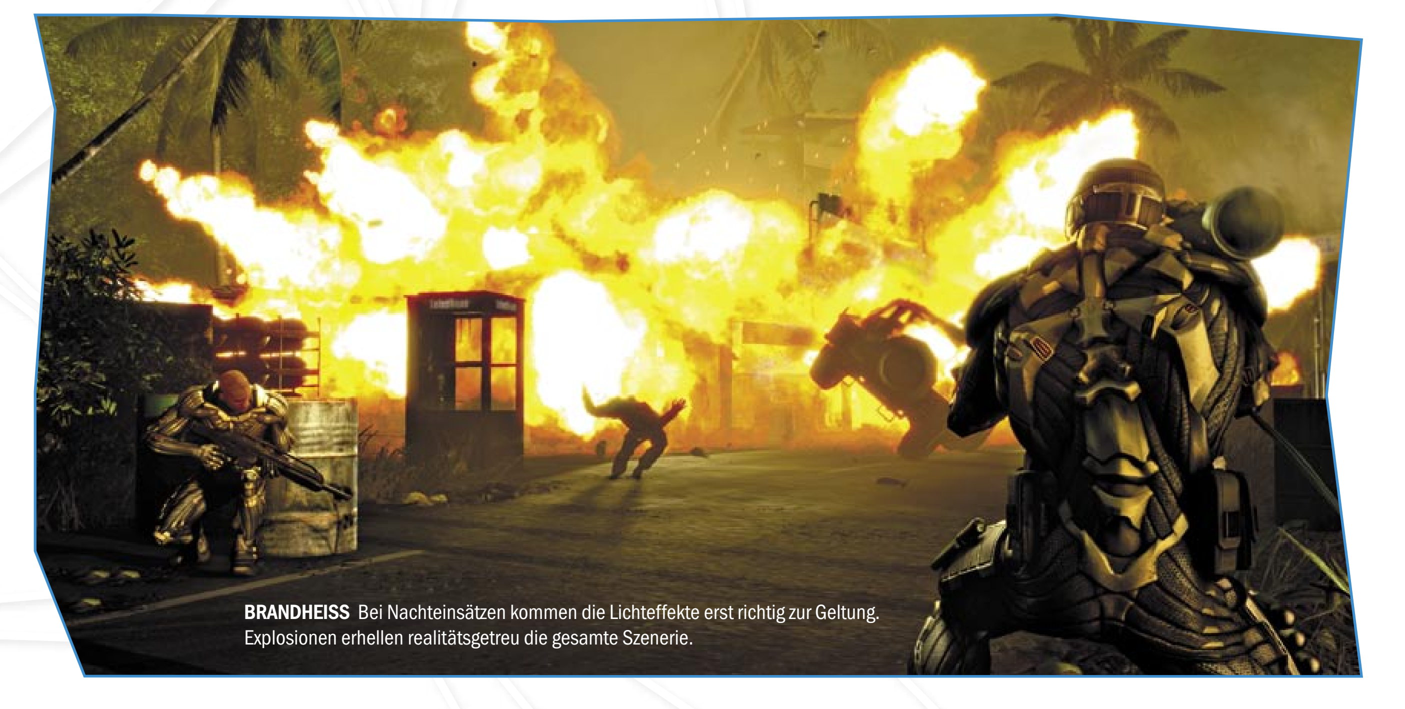
Technik, Innovationen, die Nische suchen und vielleicht der kulturelle Hintergrund – sind das wirklich die einzigen Erfolgszutaten der Yerlis? Vielleicht hilft auch etwas so banales wie wichtiges, das man leicht übersieht: die Familie. Glaubt man dem Brüdertrio, halten sie in wichtigen Dingen fest zusammen, nehmen aber auch in Streitfragen kein Blatt vor den Mund: „Wenn ich mir bei einer Entscheidung nicht sicher bin, frage ich meine Brüder und sie bringen mich dann auf den Boden der Tatsachen zurück. (…) Es tut gut, von einer Person kritisiert zu werden, die dir hundertprozentig die Wahrheit sagt und nicht aus Respekt Dinge beschönigt.“ Die Familie besteht natürlich nicht nur aus den Brüdern, auch Vater, Mutter, Freundinnen, Neffen und Nichten sind nicht wegzudenken: „Die beste Stressbewältigung für mich ist, die Familie zu treffen. Aber wahrscheinlich ist das eher eine türkische Sache, weil man bei türkischer Abstammung eher zur Familie neigt, um abschalten zu können. Da geht man in die Wohnung, legt sich auf die Couch, schaut Fernsehen und schläft dabei ein. Schlaf ist Luxus.“

„Ich sehe eine Gefahr“

Stärke durch familiären Zusammenhalt – reicht aber die daraus gezogene Kraft, um dem immensen Erwartungsdruck zu trotzen? Nach **Far Cry (dt.)** erwarten Spieler, Presse und Publisher nichts anderes als einen weiteren Welterfolg. Oft führt das bei Entwicklern zu Kreativstaus, dazu, dass man Bewährtes ausbaut und Veränderungen scheut. Wie geht Crytek damit um? „Die Gefahr, die ich bei Crytek natürlich sehe, ist, dass in der Firma die Risikobereitschaft sinkt - so wie bei anderen Unternehmen auch“, gibt Cevat offen zu. „Das



Cevat Yerli im Interview mit PC-Games-Redakteur Oliver Haake (oben links).



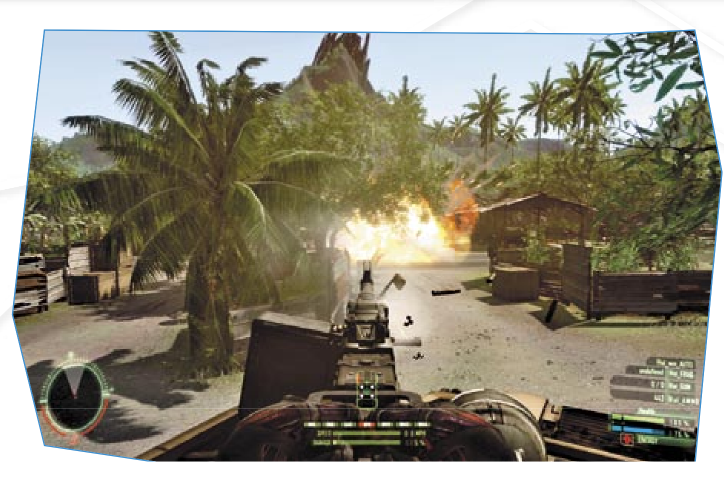
BRANDHEISS Bei Nachteinsätzen kommen die Lichteffekte erst richtig zur Geltung. Explosionen erhellen realitätsgetreu die gesamte Szenerie.

INTERVIEW MIT CEVAT YERLI

PC Games: Wenn von **Crysis** die Rede ist, taucht schnell Ihr Name auf. Haben Sie überhaupt noch mit der Produktion direkt zu tun?
Yerli: „Ich bin natürlich involviert. Wenn ich die wöchentlichen oder auch täglichen Versionen anschaue und etwas sehe, das sich wiederholt, dann sage ich, dass sich das ändern muss. Früher habe ich natürlich überall selbst Hand angelegt, mittlerweile delegiere ich viel. Gibt es aber wirklich spezifische Probleme, dann tauche ich wieder in die Materie ein und arbeite beispielsweise mit einem Leveldesigner zwei Tage lang an einer Sektion."
PC Games: Sie entwickeln also wirklich noch selbst?
Yerli: „Wenn es Probleme gibt, ja. In der Regel gibt es die sehr selten. Wenn es jetzt zum Beispiel um Dinge geht wie den Haupthelden oder das Suit- oder Alien-Design, dann beschäftige ich mich damit persönlich. Ich habe die Entwicklung über ein bis zwei Jahre täglich begleitet. Ein Beispiel ist der Nano-Suit: Wir haben sicher 20 oder 22 verschiedene Versionen des Anzugs entworfen, weil wir unbedingt wollten, dass das Design das Gameplay widerspiegelt. Es sollte nicht nur ein laufender Panzer oder eine Rüstung sein, sondern etwas, das signalisiert: da ist Dynamik hinter!"
PC Games: **Crysis** ist ein Toptitel beim Vertrieb EA. Sehen Sie die Cry-Engine 2 in einer Flaggschiffrolle bei Electronic Arts? Nutzen auch andere Teams die Engine?
Yerli: „Wir führen Gespräche mit verschiedenen Unternehmen, mit Electronic Arts natürlich auch. Zu EA haben wir sicherlich einen sehr guten Draht. Es gab auch Gerüchte, dass schon Verhandlungen laufen. Aber da läuft noch gar nichts. Natürlich hoffen wir, dass andere Entwickler die Cry-Engine 2 übernehmen."
PC Games: Die Cry-Engine 2 ist eine der ersten Direct-X-10-Engines, ihre optischen Qualitäten sind unbestritten. Ärgert es Sie persönlich, dass im Vergleich zur Unreal-Engine 3 die Cry-Engine 2 in den Medien kaum genannt wird?
Yerli: „Wir haben mit unserer Technologie erst im März annonciert und die bisherige Resonanz ist sehr, sehr groß. Über Hundert Anfragen sind allein in den letzten Wochen eingetroffen. Und es ärgert mich nicht, dass die Unreal-Engine 3 oft genannt wird, weil die Technologie diesen Ruf verdient. Außerdem gab es bislang keine Konkurrenten. Die Cry-Engine 2 ist für Konsole und PC ausgelegt und definitiv konkurrenzfähig sein. Preislich bieten wir unsere Technologie etwas höher an, weil wir das für gerechtfertigt halten und zwar in jeder Hinsicht."
PC Games: Sie sind als Cineast bekannt. Gehen Sie immer noch so oft ins Kino wie früher?
Yerli: „Nicht mehr so oft. In Frankfurt hat sich die Lage für mich verkompliziert, weil das Kino schwieriger zu erreichen ist als in der Kleinstadt Coburg – leider. Dafür schaue ich mehr DVDs. Ich sehe mir zum Glück ja auch im Flieger sehr viele Filme an. Das bietet sich ja an, da ich sehr oft ins Ausland fliege."
PC Games: Meist wohl in die USA?
Yerli: „Genau. Und da kommen natürlich auch die neuesten Filme her, allerdings in einer tontechnisch sehr stark veränderten Version. Aber die Filme sind noch erträglich und so bin ich filmmäßig immer auf dem neuesten Stand. Ich bin ein Kinogänger, der sich nicht nur von den Bildern oder vom Ton beeindrucken lässt. Ich bin ein Kinogänger, der auch den Inhalt genau betrachtet; fast wie ein Analyst und nicht wie ein Konsument. Was manchmal schade ist, weil ich die Filme dann zu Tode analysiere und das ist kein Spaß mehr."
PC Games: Gibt es derzeit einen Film, der Ihnen besonders gefällt? Oder gibt es eine Szene, die Sie gern auch in Ihrem Spiel hätten?
Yerli: „Was ich toll fand, war **Sin City** und diesen neuen Film **300**. Mit dem Inhalt des Films kann ich mich identifizieren. Es geht um wenige Menschen, die gegen Hunderttausende antreten. Und das ist halt das Thema: Underdog gegen den Rest der Welt."
PC Games: Das ist auch in Shootern oft ein Thema. Man kämpft ganz allein gegen Horden von Gegnern. Wie in **Crysis**?
Yerli: „Man ist Teil eines Squads, das autonom arbeitet. Das Team hat eigene Taktiken, aber in der Regel ist man mit maximal ein bis zwei Personen unterwegs. Und die haben ihre eigenen Ziele, ihre eigenen Geschichte. Man identifiziert sich mit seinen Kollegen, weil sie charakterliche Tiefe besitzen. Was sie machen, wie sie reagieren, dadurch werden sie zu Freunden oder Kameraden. Wir wollten das Gefühl vermitteln, dass man auf dem Schlachtfeld nicht allein ist, aber trotzdem die Entscheidungen trifft. Mit Dramatik und der Geschichte der Charaktere schaffen wir es, dass die Alien-Invasion glaubwürdiger wird."
PC Games: Sehen Sie sich selbst eher als Spieleregisseur denn als Spieleentwickler?
Yerli: „Meine Rolle ist tatsächlich eher die eines Directors des Spiels – der Counterpart des Filmregisseurs. So eine Position ist bei Spielen allerdings noch nicht etabliert."
PC Games: Wie wählen Sie und Ihre Brüder das Thema eines neuen Spiels aus?
Yerli: „Wir machen in der Community stichprobenartig Umfragen und schauen, was auf dem Markt und was in Entwicklung ist. Daraufhin überlegen wir, was wir anders machen können. Wo können wir etwas platzieren, damit wir nicht direkt mit anderen Spielen konkurrieren, aber trotzdem etwas machen, mit dem sich jeder Spieler identifizieren kann?"
PC Games: Spielen Sie noch selbst?
Yerli: „Auf jeden Fall! Momentan spiele ich – hört sich jetzt vielleicht banal an, weil es kein Toptitel ist – **Call of Juarez**, diesen Cowboy-Shooter."
PC Games: Sind Sie momentan eher der Konsolen- oder PC-Typ?
Yerli: „Ich spiele daheim auf der Konsole und in der Firma am PC. In der Firma spiele ich nur Konsole, wenn ich andere Spiele analysiere."

> **„Underdog gegen den Rest der Welt – das ist das Thema, mit dem ich mich identifizieren kann."**

Cevat Yerli im Interview mit PC-Games-Redakteur Oliver Haake (oben links).



AUFGESESSEN Die aus **Far Cry (dt.)** bekannten und mit Maschinengewehren bestückten Jeeps fehlen auch in **Crysis** nicht, sind auch hier ein durchschlagender Erfolg.

beste Beispiel ist die Nummer 1 im Spielemarkt: Electronic Arts. EA hat in den vergangenen Jahren nicht umsonst stagniert. Sie waren in einer gewissen Trägheit, haben sich bestimmte Innovationen nicht mehr erlaubt. Da mussten Umstrukturierungen stattfinden. (…) Wir haben sehr viel Einfluss darauf genommen und für Innovationen plädiert." Cevat Yerli der Innovator? Das Crytek-Oberhaupt ist davon überzeugt: „Wir haben gesagt: **Far Cry**, schaut euch das an. Es ist das Gegenteil von dem, was aktuell passiert und es hat auch deswegen großen Anklang gefunden." Um selbst mit gutem Beispiel voranzugehen, geloben auch die Yerlis, ihre Innovationskraft neu zu entfachen: „Ich denke, unser nächstes Spiel wird einen Push an Innovationen bekommen, den wir bei Crytek noch nicht gesehen haben. Der wird noch größer sein als bei **Far Cry** und **Crysis**!" Deutschland als Innovationsführer – geht Merkels frommer Wunsch in Erfüllung? Nur dann, wenn die Politik den Weg nicht verbaut, Ego-Shooter also nicht vom deutschen Markt verbannt. Anderenfalls wären die Kinder der Auswanderer zum Weiterziehen gezwungen – und Deutschland um einen noch zarten, aber sehr kreativen Wirtschaftszweig ärmer. (oh)

OLIVER HAAKE

Auf dem Windows-Vista-Games-day hat sich mein Eindruck nur bestätigt, den ich bereits auf den Messen E3 und GC im vergangenen Jahr bekommen habe. ***Crysis*** *wird mit hoher Wahrscheinlichkeit DER Shooter nach* ***Half-Life 2*** *und mich dazu zwingen, sündhaft teure Hard- und Software zu kaufen. Wie gemein! Aber was nimmt man für Grafik der Extraklasse nicht alles in Kauf?*

Entwickler: Crytek
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 2007



ERWISCHT Die geschickt ausweichenden Helis sind schwer zu treffen. Wenn eine Rakte aber richtig sitzt, dann fallen die Hubschrauber schnell runter.

ALLES GUTE KOMMT … von oben? Manchmal auch nicht. Dieser Verschnitt eines Hint-Helikopters bereitet auch dem Nano-Suit-Träger Probleme.

SELTEN Vorab wurden nur wenig Spielszenen aus Innen-Levels gezeigt. Aus gutem Grund? Die Innenbereiche sind nicht so spektakulär wie die Außenareale.

Diesen Rechner brauchen Sie für Crysis



Windows Vista Basic
Um **Crysis** mit Direct-X-10-Grafik überhaupt spielen zu können, brauchen Sie Windows Vista auf der Festplatte, da Windows XP den neuen Standard nicht unterstützt. Natürlich können Sie **Crysis** auch mit XP und unter DirectX 9.0c spielen, allerdings mit deutlich reduzierten Details.

GESAMTPREIS
(ohne Mainboard)
Grafikkarte: ..... € 380,-
CPU: .... € 280,-
Windows Vista: € 139,-
Summe: .... € 799,-

Grafikkarte
Wenn Sie die **Crysis**-Grafik mit Direct-X-10-Qualität genießen wollen, benötigen Sie auch eine entsprechende Grafikkarte. Derzeit sind ausschließlich Nvidias Geforce-8800er-Karten dafür geeignet. Ati hat aber bereits entsprechende Modelle auf der Cebit vorgestellt. Preislich müssen Sie zwischen 300 und 600 Euro – je nach Modell – für eine passende Grafikkarte einplanen.

Prozessor
Da die Spieleleistung unter Windows Vista mit einer Einzelkern-CPU (Single-Core) um bis zu 70 Prozent sinkt (je nach Spiel), brauchen Sie mit Sicherheit auch einen neuen Prozessor. Besitzen Sie bereits eine Doppelkern-CPU, sind Sie zumindest in diesem Fall auf der sicheren Seite.



WENN DU NICHT
NACH MITTELERDE KOMMST,
KOMMT MITTELERDE ZU DIR
WWW.AUF-NACH-MITTELERDE.DE
12
usk
turbine
PC
DVD
codemasters
online gaming
DVD-ROM ONLINE FANTASY
Der Herr der Ringe Online
Die Schatten von Angmar



Epic Games: Die Unreal-Macher

Altbekannt und doch aufregend neu: Wie die Entwickler von Unreal Tournament 3 einer Shooter-Legende neues Leben einhauchen wollen.

„Langsam beginnt die richtig heiße Phase der Produktion von Unreal Tournament 3."

Jeff Morris, Producer von **Unreal Tournament 3**

Kaum ein Passant würde hinter der Fassade des nüchternen Gebäudes aus Stahl und Beton eine der mächtigsten und einflussreichsten Schmieden der Spielebranche vermuten. Kaum einer würde denken, dass hinter den Mauern Millionenumsätze mit einer Grafik-Engine gemacht werden, die die Männer von Epic Games programmieren. In Raleigh, der unscheinbaren Hauptstadt North Carolinas, verbergen sich die Kreativköpfe und Erfinder des **Unreal**-Universums in diesem Gebäude, um mit Feuereifer an ihrem neuesten Geniestreich zu arbeiten: **Unreal Tournament 3** soll der Serie zu altem Glanz verhelfen und gleichzeitig eine komplett neue Spielerfahrung werden. Wir sind in die Ortschaft an der Ostküste der

VIDEO AUF DVD


TROMMELFEUER Der klassische Capture-the-Flag-Modus ist auch in **Unreal Tournament 3** wieder mit von der Partie. Rausgeflogen ist dafür der etwas lahme Bombing Run.

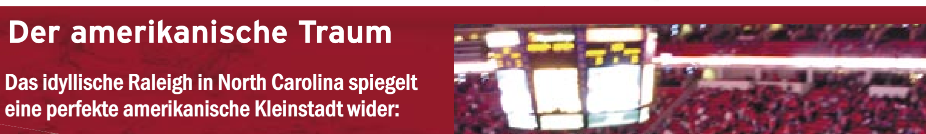
USA gereist und haben uns mit den Schöpfern der **UT**-Serie über ihren kommenden Kracher unterhalten. Begleitet wurden wir dabei von PR-Mann Oliver Beck, der im Auftrag von Midway den Besuch koordinierte und uns einen ganzen Tag in die heiligen Hallen von Epic einschleuste.

Tag 1: Tourist sein

Raleigh ist, man kann es nicht anders sagen, ein Kaff. Das beschauliche Städtchen bildet zusammen mit zwei weiteren Orten ein wirtschaftliches und kulturelles Zentrum an der Ostküste. Das freundliche Klima, die Nähe zum Meer und zu den Bergen, das hat Raleigh sogar auf Platz 4 der beliebtesten Städte der USA gehievt. Ein Paradies für Singles und Wirtschaft, prahlt die Webseite der Stadt. Dennoch: Wir sind nicht zum Spaß hier, wir wollen (und dürfen) das neue **Unreal Tournament** spielen! Eine ausgedehnte Einkaufstour, ein Eishockeyspiel und sehr viel American Food später können wir kaum noch den nächsten Tag abwarten – denn dann geht es zu Epic Games.

Tag 2: Journalist sein

Früh morgens treffen wir am Ort des Geschehens ein. Von außen deutet nichts auf den weltweiten Erfolg der Firma hin. Einzig im Foyer des Epic-Gebäudes prangt die riesige Fahne eines in Deutschland indizierten Spiels. Producer Jeff Morris persönlich empfängt uns mit einem breiten Grinsen und führt uns durch die Büros. Als wir endlich den Präsentationsraum betreten, erwarten uns Designer Steve Polge und sein Kollege Jim Brown. Vor einer riesigen Leinwand erzählen die Entwickler abwechselnd und mit leuchtenden Augen von ihrem Baby. Das Wichtigste vorweg: **UT 3** bekommt eine Kampagne! „Wir haben festgestellt, dass kaum 50 Prozent der Spieler da draußen online gespielt haben“, gibt Jeff Morris zu bedenken. „Deswegen wollten wir dieses Mal einen richtigen Einzelspieler-Modus machen.“ Die Geschichte dazu ist schnell erzählt. In ferner Zukunft balgen sich drei Großkonzerne um einen Rohstoff namens Tarydium. Als fiese Alienrasse mischen außerdem die bösartigen Necris in der galaktischen Klopperei mit und „necrifizieren“ die eroberten Gebiete. „Das sieht wirklich toll aus“, schwärmt Steve Polge: „Riesige eklige Tentakel überziehen die Gebäude und verwüsten die Landschaften.“ Der Spieler selbst steigt aufseiten des Izanagi-Konzerns in den Konflikt ein und prügelt sich fortan mit den



Der amerikanische Traum

Das idyllische Raleigh in North Carolina spiegelt eine perfekte amerikanische Kleinstadt wider:

Zusammen mit den Nachbarstädten Chapel Hill und Durham bildet Raleigh ein Städtedreieck, das für sein Technologiezentrum bekannt ist. Ebenfalls dort beheimatet sind die Carolina Hurricanes. Das Eishockey-Team der Region konnte 2006 sogar den Stanley Cup gewinnen. Keine Frage, dass wir ihnen einen Besuch abstatteten!





Strampelmann

Im Erdgeschoss des Epic-Gebäudes zeigte uns Jeff Morris das hauseigene Fitnessstudio und trampelte brav für die Kamera. Im Garten haben die Entwickler sogar einen eigenen Basketballplatz, um neben der schweren Arbeit ein paar Körbe zu werfen. Im Aufenthaltsraum drängen sich Spielautomaten und ein Kickertisch. Ein Traum für jede Mittagspause!

Hinter den Kulissen

Vor kurzem zogen die Entwickler in ein neues Büro. Unser Rundgang zeigt, wie es dort aussieht.

Klickender Affe

In seinem Büro im ersten Stock kramte Jeff ein T-Shirt raus: „**Unreal Tournament 3** Clickmonkey Squad“. Grinsend erklärte er: „So nennen sich bei uns die Beta-Tester, die das Spiel rund um die Uhr nach Fehlern abklopfen. Jeder von denen hat so ein Shirt.“ Abgeben wollte er das gute Stück aber nicht: „Es gibt davon nur zehn Stück auf der Welt!“

Die Augen der Welt

Die Wände des Büros hängen voller Firmentrophäen. In Vitrinen stehen Epic-Klassiker (wie **Epic Pinball**), Meter an Meter reihen sich Cover von Spielezeitschriften, die über Epic und ihre Spiele berichtet haben.



„Die Deutschen haben eine großartige Spieletradition auf dem PC.“
Mark Rein, Vizepräsident von Epic Games

Angeber

Epic-Mitarbeiter und stolz drauf! Viele der Angestellten schmücken ihre Autos mit witzigen Nummernschildern.

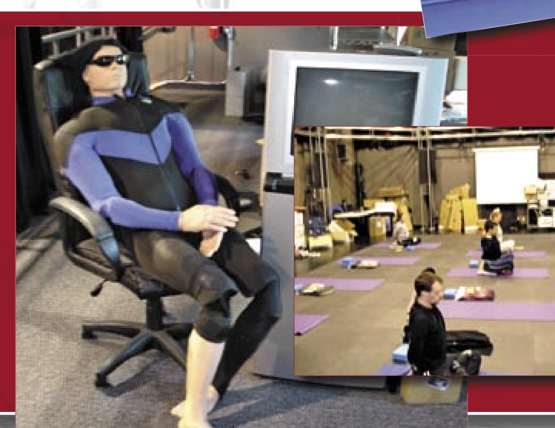
Informationen von www.epicgames.com

Stellenbörse

Epic Games bietet seinen Mitarbeitern unverschämt gute Konditionen. In den USA ist so etwas nicht selbstverständlich. Die Firma beschäftigt sogar einige deutsche Mitarbeiter.

Yoga-Capturing

Über zwei Stockwerke erstreckt sich Epics hauseigenes Motion-Capturing-Studio. Als wir zu Besuch waren, wurde dort allerdings nicht gearbeitet. Stattdessen machte sich in den Hallen ein Yoga-Kurs für Mitarbeiter breit! Die Puppe links im Bild dient übrigens zu Testzwecken bei den Aufnahmen.



Kopfüber ins Getümmel!



Robert Horn: „Das ist UT in seiner bisher schönsten Form. Lasst mich weiterspielen!“

Eine gute Stunde ließ uns Epic Unreal Tournament 3 spielen. Ein Auszug der knallharten Gefechte:

Zuerst die Scrin! Wir schlagen uns auf die Seite der fiesen Aliens und greifen uns einen der insektenartigen Panzer: Die ersten Minuten spielen sich genau wie der Vorgänger, alles ist beruhigend vertraut ...

... jetzt wollen wir es wissen! Wir greifen uns den Darkwalker, den riesigen Kampfläufer der Scrin. Mit seinen mächtigen Strahlenkanonen brutzeln wir Gegner um Gegner nieder ...

... bis ein Spieler namens Epicboy uns zeigt, wie man den Darkwalker effektvoll zerlegt. Der Typ weiß, was er tut. Nach ein paar gezielten Schüssen finden wir uns am Startpunkt wieder ...

... mit dem neuen Hoverboard treten wir die Flucht nach vorn an, flitzen in die gegnerische Basis, krallen uns die Flagge und gleiten um unser Leben! Nur noch ein paar Meter ...

... gewonnen! Der Jubel im Testraum hallt nur kurz, die nächste Runde steht an. Durchatmen, Puls kontrollieren und ab in die nächste Schlacht, diesmal aufseiten der Menschen. Eigentlich könnten wir den ganzen Tag spielen, wer braucht schon Interviews ...

UNGEHEUER Die liebenswerte Kreatur im unteren Bild ist ein Krall. Die außerirdische Rasse teilt aufseiten der Necris kräftig aus.

Truppen der Axon, Necris und Lindari in **UT**-typischen Spielmodi. Die Weltkarte, auf der die Gefechte stattfinden, bekommen wir auch zu sehen, allerdings in einer sehr frühen Version.

Wie aber verknüpfen die Entwickler Mehrspielerpartien mit unendlichen Respawns zu einer vernünftigen Einzelspielerkampagne? „Ganz einfach“, erklärt Steve Polge: „In der Zukunft hat das Militär einen Respawner erfunden. Der erlaubt es den Konzernen, kleine Trupps immer und immer wieder in die Schlacht zu werfen, anstatt auf riesige Armeen zurückzugreifen.“ Je nach Art des Respawners ist die Zahl der Wiederbelebungen aber begrenzt. Zwischensequenzen und eine vernünftige Story sollen das Ganze zusammenhalten.

„Wir werden immer wieder gefragt, welche Änderungen wir gemacht haben. Aber wir haben alles von Anfang an neu aufgebaut, es ist also ein komplett eigenes Spiel“, betont Jim Brown. Trotzdem soll es sich genau wie ein **Unreal Tournament**-Spiel anfühlen. Als wir wenig später das Testlabor betreten und einige hitzige Runden auf der Capture-the-Flag-Karte „Corruption“ drehen, wird uns klar: Das ist **UT** und doch ist es komplett anders. Die intensiven, schnellen Gefechte tragen eindeutig den Stempel vorheriger **Unreal**-Spiele. Die neuen Elemente sind es, die den Spielern von **Unreal Tournament 3** das Gefühl geben, etwas völlig Unbekanntes zu entdecken. Am auffälligsten sind dabei wohl die coolen Fahrzeuge: Bekannte Vehikel wie den Hellbender gibt es immer noch, dazu kommt eine Handvoll frischer Kriegsmaschinen, etwa der Nemesis-Panzer der Necris. Der schwebt aalglatt über die Schlachtfelder und lässt sich in drei Stufen aufbocken. Je höher, desto stärker ist die Feuerkraft. Dafür büßt der Panzer dabei an Geschwindigkeit ein. Die Viper, ein pfeilschneller Gleiter, verschießt abprallende Geschosse und zerbröselt feindliche Fahrzeuge mit seinem Selbstzerstörungsmodus. Die Axon halten mit ihrem Leviathan-Panzer dagegen. Der Koloss ist eine tödliche Waffe, die sich stationär zu einer Superwaffe umbauen lässt: „Wir nennen sie (scherzhaft) die Über-Kanone!“, lacht Jeff Morris. „**UT 3** bietet schnelle und unkomplizierte Action. Wer will, steigt einfach in eine Partie ein und hat Spaß. Profis werden aber jede Menge Details entdecken, die das Spiel auch für Taktiker über lange Sicht interessant machen.“ Dieser Aussage können wir nach einem epischen Tag in dem kleinen Bürogebäude in Raleigh beipflichten.

Tag 3: Glücklich sein

Der Besuch bei Epic ist vorbei, uns steht eine anstrengende Heimreise bevor. Noch lange hallen die Impressionen in unseren Köpfen nach. Wir sind uns einig: Wenn wir könnten, würden wir sofort wiederkommen und ein paar Runden gegen die Epic-Jungs spielen. Angesichts dessen, was wir gesehen haben, schätzen wir, dass **UT 3** Ende dieses Jahres fertig wird. Die Entwickler wollten das freilich nicht bestätigen. „Wir sind eben eine ‚When it's done'-Firma“, grinst Jeff Morris zum Abschied. (rh)

MITTENDURCH Auch in Unreal Tournament 3 geht es derb zur Sache.

Der große Schritt nach vorne:

TOTER MANN
Die Zukunftskrieger haben dazugelernt: Sie können sich jetzt tot stellen, um hartnäckige Feinde zu täuschen. Statt zu laufen, nehmen **UT 3**-Zocker das schnelle Hoverboard und hängen sich damit sogar an Fahrzeuge. Aber Vorsicht: Werden Sie während der Fahrt getroffen, gibt's eine schmerzhafte Bauchlandung!

SCHICKE DINGER
Seit **UT 2004 (dt.)** hat sich viel getan. Dank **Unreal**-Engine 3 glänzen die Rüstungen der Kombattanten in unglaublichen Details, die Kämpfer wirken in ihren riesigen Anzügen beinahe lebensecht. Leider ist in den schnellen Gefechten kaum die Zeit vorhanden, die feinen Gesichtszüge des Gegenübers zu bewundern. Schade eigentlich.

KRACHMACHER
Viel hat Epic am Waffenarsenal der Zukunftskrieger nicht verändert. Einzig die Minigun wird durch die neue Stinger-Kanone ersetzt. Wer die bisherigen Spiele kennt, findet sich mit den Wummen also sofort zurecht. Grafisch ähneln die Waffen ihren Vorbildern nur noch minimal. Freuen sich sich auf alte Bekannte!

Modell aus Unreal Tournament 2004

Modell aus Unreal Tournament 3

CONQUEST
Der neue Spielmodus ist eine Mischung aus den klassischen Assault- und Onslaught-Modi. Darin treffen Spieler auf riesigen Karten aufeinander, um eine Vielzahl von Aufgaben zu erfüllen.

Fahrzeug aus Unreal Tournament 2004

FAHRZEUGE
Was der Vorgänger konnte, hat **UT 3** noch besser drauf: Die Entwickler haben sich viele coole Einheiten einfallen lassen. Gerade die insektenartigen Vehikel der Scrin strotzen nur so vor Kreativität. Keines der Fahrzeuge ist dabei übermächtig, jedes hat seine spezifische Schwachstelle.

Fahrzeug aus Unreal Tournament 3

„Eine einzige Waffe hat mehr Polygone als ein ganzer UT-Level.“

Steven Polge, Lead Designer

Wasser auf Becksteins Mühlen

Die Sache mit dem Blut

Die comichafte Darstellung von Gewalt in Epics Spielen ist in Deutschland umstritten. So wurde der erste Teil der Serie aus dem Jahr 1999 vier Jahre nach seinem Erscheinen indiziert. Die extra entschärften Nachfolger **Unreal Tournament 2003** und **2004** erhielten von der USK immerhin eine Freigabe ab 16. Auch **Unreal Tournament 3** wird den Jugendschützern wieder kräftig Kopfschmerzen bereiten. So kann man mit dem zweiten Feuermodus der Stinger-Gun Gegner an die Wand pinnen. Änderungen für den deutschen Markt schließt Mark Rein aber nicht aus: „Wir sind das gewohnt.“

EKEL-ECHSE

Die Krall kämpfen aufseiten der Necris. Ob man die Biester im Mehrspielermodus selbst steuert, ist bisher noch nicht bekannt. Ein fieser Anblick wäre es allemal!

„Die KI war immer eines der Aushängeschilder unserer Serie."

INTERVIEW MIT JEFF MORRIS

PC Games: Eine gute Solokampagne braucht ja eine funktionierende künstliche Intelligenz. Ist eure KI im Vergleich zu den Vorgängern noch besser geworden?

Morris: „Auf jeden Fall! Die künstliche Intelligenz war immer eines der Aushängeschilder unserer Serie und sie wurde in jedem Teil besser. Unsere höchste KI-Stufe bei **Unreal Tournament 3** ist deutlich stärker als in den Vorgängerspielen; auf der niedrigsten Stufe hingegen könnte sogar deine Mutter mit den Bots den Boden aufwischen. Wir hatten das Glück, dass uns für die Programmierung der künstlichen Intelligenz praktisch dasselbe Team zur Verfügung steht wie damals für **Unreal Tournament 2004**. Lauter Veteranen, die ganz genau wissen, wie das Spiel funktioniert – allen voran Steve Polge, verantwortlicher Programmierer und Designer des Vorgängers. Außerdem mussten wir ja nicht von null anfangen, unsere Bots wussten ja, wie man sich am besten durch einen Level bewegt, wo die interessantesten Gegenstände liegen und wie man auf Gegner schießt. Stattdessen haben wir uns darauf konzentriert, das abzustellen, was die Spieler in Bezug auf die KI am meisten an **Unreal Tournament 2004** gestört hat. Lass mich das an einem Beispiel erklären. Wenn ein Bot in **UT 2004** auf dich gezielt hat, ohne dich treffen zu wollen, dann hat das Programm eine Art Kreis um deine Spielfigur herum gezogen und einen beliebigen Punkt auf diesem Kreis als Ziel anvisiert. Das funktioniert zwar, aber so zielt, schießt und verfehlt doch kein lebendiger Mensch, oder? In **UT 3** hingegen verfehlt die KI natürlicher, und zwar indem sie den Laufweg des Gegners berechnet und entweder zu weit vorhält oder einen Tick zu spät schießt. Wir wollen erreichen, dass man nicht sofort merkt, ob man gegen einen menschlichen oder einen KI-Gegner spielt – und das ist uns hervorragend gelungen."

PC Games: Wie bringt man Bots bei, Fahrzeuge zu benutzen?

Morris: „Das war bei **UT 2004** eine echte Herausforderung. In **Unreal Tournament 3** verwenden wir dasselbe System, natürlich deutlich verfeinert. Auch hier ist es unser Ziel, dass KI-Gegner und -Verbündete sich so natürlich verhalten, dass sie praktisch nicht mehr von menschlichen Spielern unterschieden werden können. Wenn du beispielsweise ein Fahrzeug übernimmst, das zuvor von einem Bot gesteuert wurde, dann wird dieser danach nicht einfach doof in der Gegend herumstehen, sondern sich sofort in die Position des Bordschützen begeben."

PC Games: Kann mein seinen künstlichen Mitstreitern Kommandos geben?

Morris: „Natürlich kannst du das, und zwar am besten über Spracheingabe! Das funktioniert einfach fantastisch und ist kinderleicht. Das ist, wie wenn man plötzlich noch eine dritte Hand hat, die nur dazu dient, die KI zu kontrollieren. Für alle, die nur im Zweihandbetrieb spielen wollen, gibt es natürlich weiterhin Tastenkürzel, die dieselbe Funktion erfüllen. Auf dem Gebiet der Spracherkennung hat sich so viel getan, dass es fast schon unheimlich ist. Ich weiß noch, dass ich vor ein paar Jahren mal eine spezielle Software dafür benutzen wollte und einen halben Aufsatz aufsagen musste, nur damit das blöde Ding gelegentlich meine Stimme erkennt. Nach harten Arbeitstagen war meine Stimme am Abend mal ein wenig rauer und schon hat nichts mehr funktioniert."

PC Games: Wie schafft ihr es, dass das Spiel einerseits leicht zu erlernen ist, andererseits aber genug Tiefgang für Profis bietet?



Morris: „Es gibt eine ganze Reihe von Zielen, die wir mit **UT 3** erreichen wollen – und eines davon ist es, eine enorme Spieltiefe als optionales Element zu haben. Wir erreichen dies durch die große Vielfalt an Waffen und Fahrzeugen im Spiel. Wie viele es genau sein werden, kann und will ich euch nicht verraten. Aber stellt euch mal auf etwa zwölf Waffen ein, jede mit einem sekundären Feuermodus, und mindestens 15 Fahrzeuge. Es steht dem Spieler frei, sich auf eines dieser Fahrzeuge zu spezialisieren, ohne die anderen zu beachten. Wenn man ständig nur den Panzer steuern will, dann macht man das eben. Andererseits ist die Lernkurve in **Unreal Tournament 3** vergleichbar mit einem komplexen Prügelspiel. Man wird nur Experte, wenn man nicht nur seinen Lieblingscharakter spielen kann, sondern auch alle anderen. Man muss alle Stärken und Schwächen der Charaktere kennen und dieses Wissen entsprechend anwenden. Auch in **UT 3** entscheidet der Spieler selbst, wie tief er ins Spielgeschehen einsteigen will."

PC Games: Beim Probespielen haben wir festgestellt, dass man nicht einfach die Fahrzeuge der gegnerischen Fraktion übernehmen kann. Gibt es dafür einen Grund?

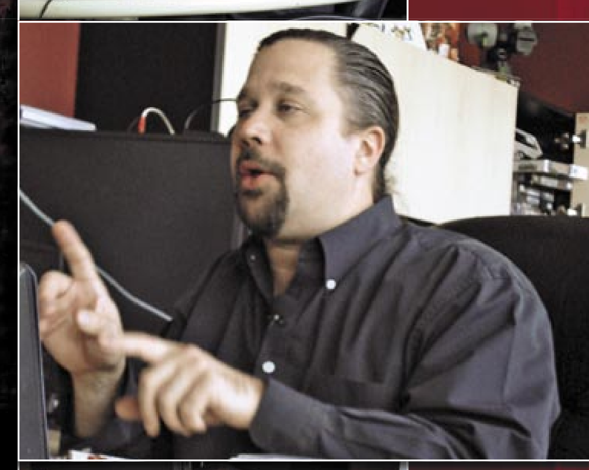
Morris: „Das hat mit der Balance in den Levels zu tun. Lass es mich anhand eines Beispiels erklären. Wir glauben, dass es keinen Spaß macht, wenn das rote Team die stärksten Fahrzeuge des blauen Teams übernehmen kann, bevor dieses eine Chance hatte, sie zu verwenden. Sobald aber ein blauer Spieler ein Fahrzeug verwendet hat und danach wieder ausgestiegen ist, dann kann Team Rot das Vehikel klauen. Das ist ein recht häufiger Anfängerfehler, den wir immer wieder beobachten. Wenn der Feind auf diesen Fehler schnell reagiert, dann passiert es schon mal, dass sich das stärkste Fahrzeug eines Teams bis zum Ende der Partie in den Händen der Gegner befindet. Viele Partien hier im Haus wurden so schon in den ersten Sekunden entschieden."

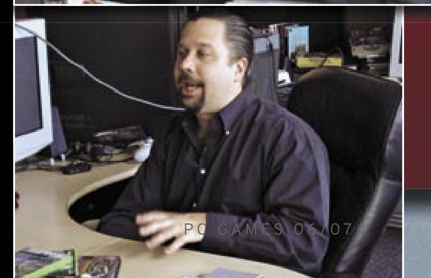




PC Games: Wird **Unreal Tournament 3** ebenso modfreundlich wie sein Vorgänger sein?

Morris: „Auf jeden Fall. Mods und eine aktive Community, die diese erstellt, waren einer der Hauptgründe für den immensen und vor allem langfristigen Erfolg von **UT 2004**. Viele Leute haben das Spiel auf der Festplatte gelassen oder gar lange nach der Veröffentlichung erst gekauft, nur um die neuesten Mods auszuprobieren. Eine aktive Community hat aber auch einen weiteren positiven Effekt. Wenn ich neue Programmierer oder Designer einstellen will, dann muss ich mir keine langweiligen Lebensläufe durchlesen, sondern kann einfach einen Level zocken, den die Jungs erstellt haben. Du glaubst nicht, wie viele derartige Bewerbungen wir bekommen haben. Etwa die Hälfte der Level-Designer, die an **Unreal Tournament 3** arbeiten, stammen aus der Modder-Community."







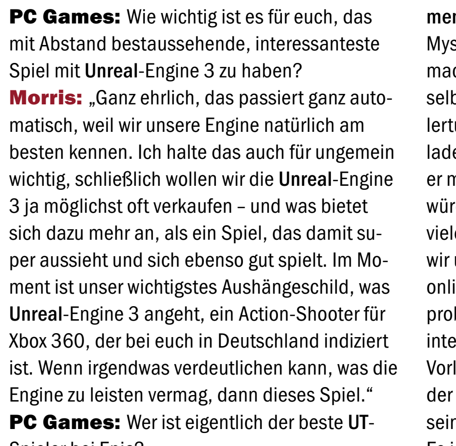
BESTECHUNG Die Leckereien, die wir den Epic-Jungs aus Deutschland eingeschmuggelten, wurden von Jeff Morris gleich konfiziert. Grinsend, natürlich.

AUF DVD Vizepräsident Mark Rein lud uns in sein Büro ein und beantwortete bereitwillig Fragen über die **Unreal**-Engine 3, Jugendschutz in Deutschland und Online-Rollenspiele. Das Interview finden Sie in unserem Bericht auf der DVD.

„Du findest nirgendwo schnellere, kompromisslosere und abgedrehtere Action!"

Jeff Morris

ist Produzent bei Epic Games.



PC Games: Wie wichtig ist es für euch, das mit Abstand bestaussehende, interessanteste Spiel mit **Unreal**-Engine 3 zu haben?

Morris: „Ganz ehrlich, das passiert ganz automatisch, weil wir unsere Engine natürlich am besten kennen. Ich halte das auch für ungemein wichtig, schließlich wollen wir die **Unreal**-Engine 3 ja möglichst oft verkaufen – und was bietet sich dazu mehr an, als ein Spiel, das damit super aussieht und sich ebenso gut spielt. Im Moment ist unser wichtigstes Aushängeschild, was die **Unreal**-Engine 3 angeht, ein Action-Shooter für Xbox 360, der bei euch in Deutschland indiziert ist. Wenn irgendwas verdeutlichen kann, was die Engine zu leisten vermag, dann dieses Spiel."

PC Games: Wer ist eigentlich der beste **UT**-Spieler bei Epic?

Morris: (lacht) „Hey, endlich mal eine einfache Frage! Der mit Abstand beste **Unreal Tournament**-Spieler im Haus ist Matt Olfkey, Spitzname Mysterial. Er ist so gut, dass es keinen Spaß macht, gegen ihn zu spielen. Er stellt für sich selbst Handicaps auf, damit interne Mehrspielerturniere ausgeglichener ablaufen. Daher laden wir ihn auch nie zu Spielsessions ein, weil er mit euch Pressejungs den Boden aufwischen würde. Er kann einfach nicht verlieren. Da wir viele Leute aus der Community einstellen, haben wir unheimlich viele gute Spieler. Wenn ich online spiele, dann stampfe ich die Konkurrenz problemlos in den Boden. Aber sobald wir ein internes Turnier machen, werde ich gerade mal Vorletzter. Knapp vor meinem Boss Mark Rein, der während des Turniers die halbe Zeit mit seinem Blackberry herumgespielt hat. (lacht) Es ist echt deprimierend!"

PC Games: Die Gegend, in der ihr eure Zelte aufgeschlagen habt, ist sehr ländlich und das Leben hier ist eher beschaulich. Hilft euch das, wenn ihr neue Mitarbeiter anwerbt, oder ist es eher hinderlich?

Morris: „Die kleine Stadt Raleigh ist in dieser Beziehung ein zweischneidiges Schwert. Wir sind eine außergewöhnlich erfolgreiche Firma, die wirklich großzügige Gehälter zahlt, und dennoch tun wir uns manchmal schwer, talentierte Leute anzuwerben. Das liegt wahrscheinlich daran, dass die Leute nicht wissen, wie schön es hier eigentlich ist und wie viele Vorteile diese Gegend gegenüber einer typischen amerikanischen Großstadt bietet. Die Mieten sind lachhaft niedrig, man zahlt wenig Steuern und Raleigh ist eine unglaublich sichere Stadt. Kannst du dir vorstellen, dass mein Auto noch nie beschädigt wurde, seitdem ich hier lebe und arbeite? Erzähl das mal jemanden, der in Los Angeles lebt!"

Paul Wedgwood ist CEO bei Splash Damage.

UNENDLICHE WEITEN Die Entwickler beschränken die Weitsicht nur dann, wenn es für den Levelaufbau sinnvoll ist. Technisch ist es nicht notwendig.

ERWISCHT Kaum gelandet, überraschen Strogg-Soldaten die GDF.

HEILIGTUM Diesen Raum gilt es für die Strogg zu halten. Die GDF-Männer sind ein Problem.

RANGSYSTEM Ihr Mitstreiter ist bereits im Rang aufgestiegen. Rookie bezieht sich nur auf die aktuelle Kampagne.

Da das Spiel immer nur ein Hauptziel auf einmal bietet, konzentriert sich die Action auf einen Punkt.

Am Anfang waren die Strogg

Enemy Territory: Quake Wars schildert die Geschehnisse vor den bisher erschienen Ego-Shootern aus dem Hause id Software, der letzter Teil davon, **Quake 4 (dt.)**, kam 2005 auf den Markt. Die Strogg, eine außerirdische Lebensform, die komplett auf Kriegsführung ausgelegt ist und sogar Teile ihres Körpers gegen Waffen eintauscht, greifen die Erde an. Die Strogg, die durch **Stargate**-ähnliche Teleport-Tore auf der Erde ankommen, benötigen organisches Material. Das wandeln sie in sogenanntes Strin um, das für sie überlebenswichtig ist. Außerdem assimilieren sie andere Lebensformen, um sich für Angriffe gegen weitere Planeten zu rüsten. In den bereits erschienenen Spielen setzt die Menscheit nach dem verlorenen Kampf auf der Erde zum Gegenschlag an und tötet den Anführer der Strogg.

Enemy Territory

Quake Wars | Mit der Entwickler-Legende id Software im Rücken entsteht ein Mehrspieler-Shooter, der die Konkurrenz das Fürchten lehrt.

Die Entwickler von Splash Damage haben reichlich Ahnung von Mehrspieler-Shootern. Zusammen mit id Software arbeiten sie nahe London an **Enemy Territory: Quake Wars**.

Obwohl das Spiel an **Battlefield** erinnert, es ist die Fortführung von **Wolfenstein: Enemy Territory**. Wieder treten zwei Gruppen – GDF und Strogg – gegeneinander an, wobei eine Partei die Angreifer, die andere die Verteidiger mimt. Das simple Prinzip erweitert Splash Damage mit Missionen, die die Teams erfüllen müssen.

Auf der Karte Valley etwa hat die GDF einen schweren Start. Ziel ist es, ein bestimmtes Gebäude der Strogg zu zerstören. Zuvor gilt es aber, eine Brücke wieder aufzubauen, um Panzer und anderes schweres Geschütz gegen die Außerirdischen zu verwenden. An sich für die Engineers, eine der jeweils fünf zur Auswahl stehenden Klassen, kein Problem. Aber: Die feindlichen Truppen jenseits der kleinen Schlucht versuchen, dies zu verhindern.

Somit ist Teamplay gefragt. In der Rolle eines Field-Ops-Soldaten stürmen Sie vor und fordern mit dem Deploy-Tool Artillerie-Feuer an. Das ist aber nur an bestimmten Stellen der Karte möglich. Nachdem Sie sich hinter einen Busch verkrümelt haben, ziehen Sie das Fernglas aus der Tasche und markieren ein Ziel. Wenige Sekunden später donnern die Geschosse aus dem Lauf des Kriegsgerätes, was Ihren Männern ein wenig Luft verschafft.

Als Covert-Ops-Spieler legen Sie sich am besten auf einen Hügel, um mit Ihrem Scharfschützengewehr die nahenden Gegner auszuschalten. Platzieren Sie dagegen kleine Kameras am Tunnelausgang, aus dem die Strogg strömen, sehen Ihre Mitstreiter die Gegner auf der Mini-Map.

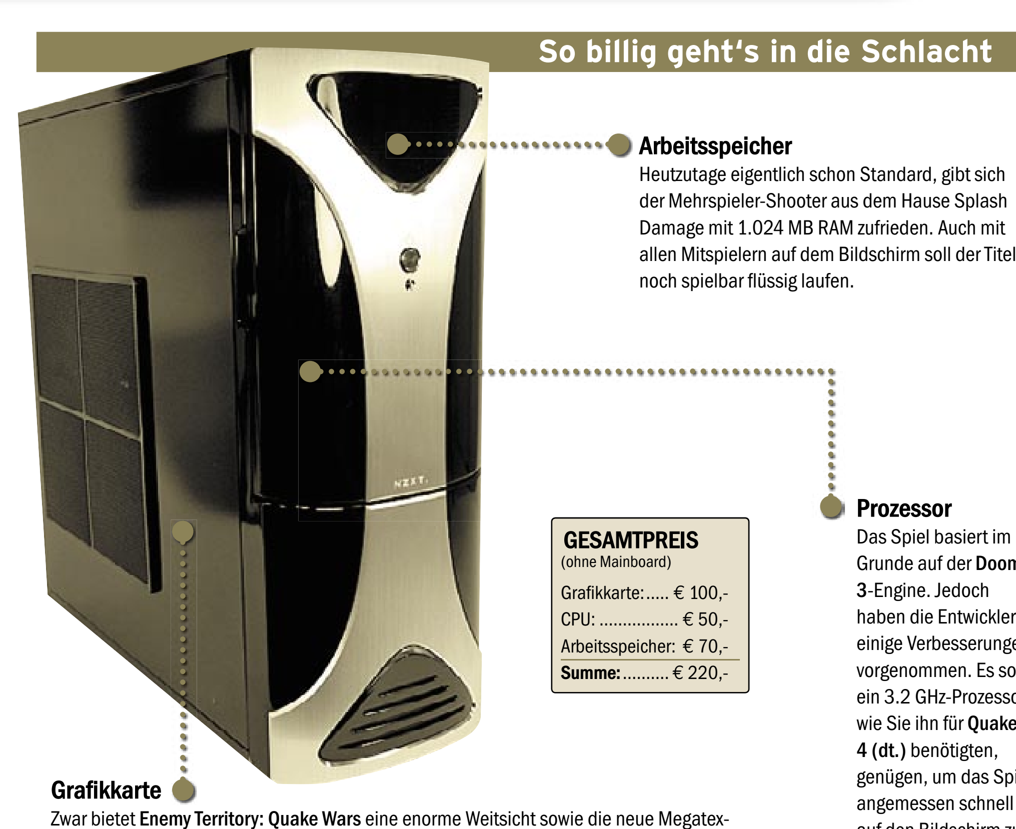
Als Medic haben Sie während des gesamten Einsatzes alle Hände voll zu tun, um gefallene Soldaten zu reanimieren. Stürmen Sie lieber nach vorne, schlüpfen Sie am besten in die Klasse des Soldier und lenken das Feuer auf sich. Nachdem die zuvor beschriebene Brücke steht, zieht das Team weiter. Insgesamt gibt es auf den Karten immer mehrere Aufgaben, bevor Sie die Hauptmission erledigen.

Jede Klasse, egal ob aufseiten der Strogg oder GDF, hat Werkzeuge, mit denen sie die anderen Spieler unterstützt. Da das Spiel immer nur ein Hauptziel auf einmal bietet, konzentriert sich die Action auf einen Punkt. Auf diese Weise wissen Sie stets, was als Nächstes zu tun ist, und haben keine minutenlangen Laufwege. Dadurch fällt es auch nicht negativ ins Gewicht, dass die Spielerzahl auf 24 begrenzt ist. Schnelle und mitreißende Kämpfe sind garantiert.

Bedienungsfreundlich

Diese Begrenzung des aktuellen Schlachtfeldes durch ein Missionsziel soll vor allem Neulingen den Einstieg erleichtern. Ein Punkt, der den Entwicklern sehr am Herzen liegt. Deshalb gestaltet sich auch die Steuerung der Fahrzeuge leichter als bei anderen Spielen. Anfänger greifen am besten zu den „Normal Controls". Diese umfassen jede Menge Fahrhilfen. Steuern Sie etwa einen Helikopter, korrigiert das Programm die Flugbahn automatisch, damit Sie nicht abstürzen. Szenen, in denen ein Newbie

So billig geht's in die Schlacht



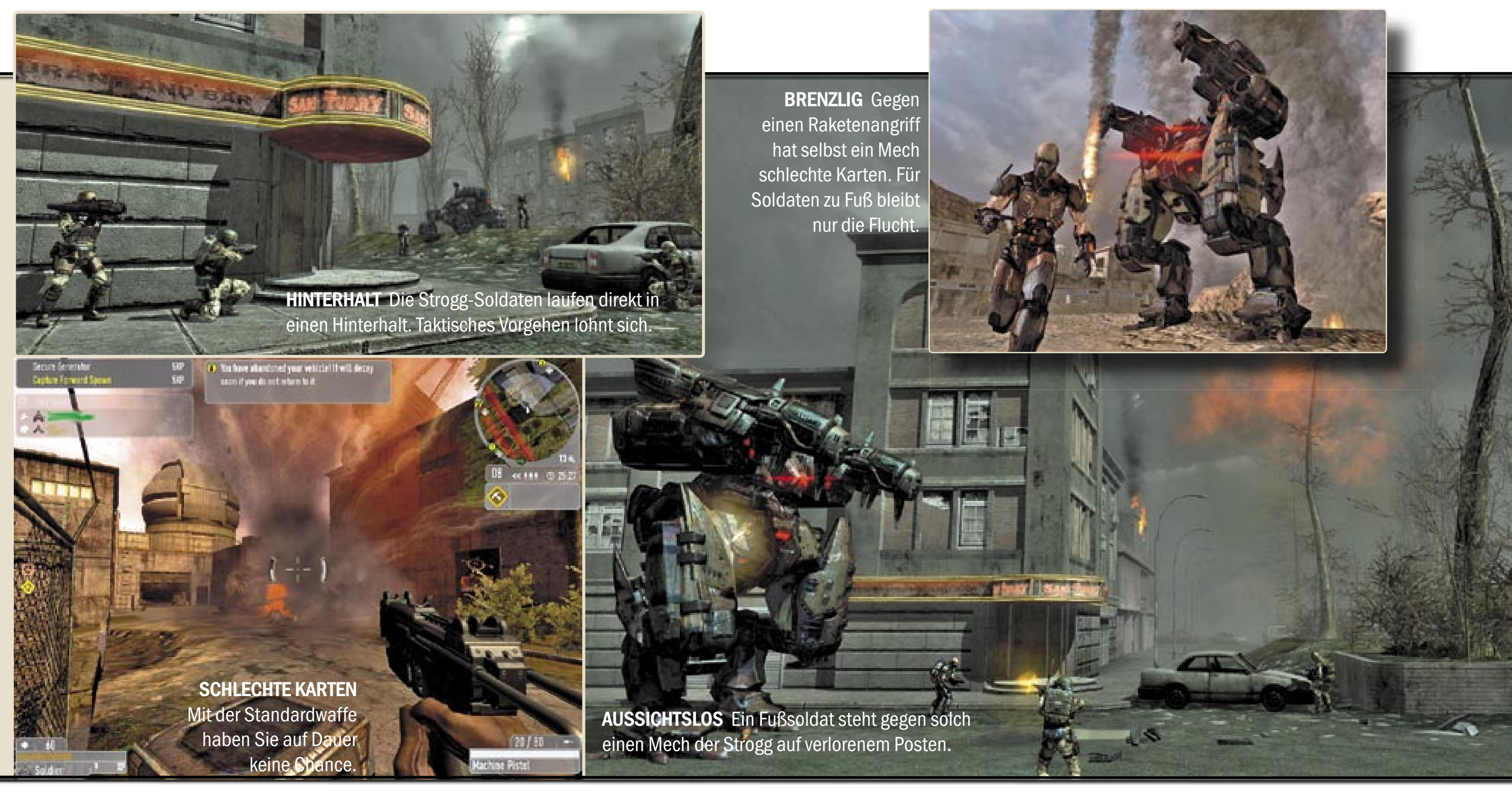
Arbeitsspeicher
Heutzutage eigentlich schon Standard, gibt sich der Mehrspieler-Shooter aus dem Hause Splash Damage mit 1.024 MB RAM zufrieden. Auch mit allen Mitspielern auf dem Bildschirm soll der Titel noch spielbar flüssig laufen.

Prozessor
Das Spiel basiert im Grunde auf der **Doom 3**-Engine. Jedoch haben die Entwickler einige Verbesserungen vorgenommen. Es soll ein 3.2 GHz-Prozessor, wie Sie ihn für **Quake 4 (dt.)** benötigten, genügen, um das Spiel angemessen schnell auf den Bildschirm zu zaubern.

GESAMTPREIS
(ohne Mainboard)

Grafikkarte:	€ 100,-
CPU:	€ 50,-
Arbeitsspeicher:	€ 70,-
Summe:	€ 220,-

Grafikkarte
Zwar bietet **Enemy Territory: Quake Wars** eine enorme Weitsicht sowie die neue Megatexturing-Technologie, aber dennoch reicht bereits eine Geforce 7600 GT oder Ati X1800 GT aus, um in die Schlacht zu ziehen. Mit 256 MB Videospeicher sind Sie aber besser bedient.



HINTERHALT Die Strogg-Soldaten laufen direkt in einen Hinterhalt. Taktisches Vorgehen lohnt sich.

BRENZLIG Gegen einen Raketenangriff hat selbst ein Mech schlechte Karten. Für Soldaten zu Fuß bleibt nur die Flucht.

SCHLECHTE KARTEN Mit der Standardwaffe haben Sie auf Dauer keine Chance.

AUSSICHTSLOS Ein Fußsoldat steht gegen solch einen Mech der Strogg auf verlorenem Posten.

„Ein Titel braucht nicht viel Content, wenn es von vornherein ein gutes Spiel ist."

Paul Wedgwood ist CEO bei Splash Damage

Aus dem Hobby-Keller in die weite Welt:

Paul Wedgwood gründete 2001 Splash Damage. Ziel: Mods und Maps für aktuelle Spiele entwickeln. Erst im Jahr 2002 ging Splash Damage eine Partnerschaft mit id Software ein. Das erste Projekt, das daraus hervorging, war **Wolfenstein: Enemy Territory**. Als Add-on geplant, stand das Mehrspielergeballer 2003 als kostenloses Spiel zum Download zur Verfügung. Es war letztlich derart erfolgreich, dass es Splash Damage den Weg für **Enemy Territory: Quake Wars** bereitete. Zuvor hatten die Entwickler id Software beim Mehrspieler-Part des Grusel-Shooters **Doom 3** unterstützt.

Die glorreichen Fünf oder warum Enemy Territory besser ist als Battlefield:



1 Einzigartige Karten
Jede Karte des Spiels soll einzigartig sein: Verschiedene geografische Bedingungen wie Wüste oder Schnee und bestimmte Charakteristika für jede Map schaffen Abwechslung.



2 Einsteigerfreundlichkeit
Einfache Bedinung der Fahrzeuge, klare Missionsziele und ein kontextsensitiver „Benutzen"-Knopf erleichtern das Spielen. Profis profitieren zum Beispiel durch Zeitersparnis.



3 Bots nach Wunsch
Sie stellen genau ein, wie die Bots agieren. Sollen sie Missionsziele erledigen oder nur bestimmte Waffen verwenden? Kein Problem. So trainieren Sie jede mögliche Situation.



4 Ranking-System
Um einen hohen Rang zu erreichen, müssen Sie sich mit allen Klassen auskennen. Zudem bekommen Sie kein stärkeres Equipment, sondern bessere Fähigkeiten.

5 Taktik und Teamplay
Hauptaugenmerk liegt auf dem Teamplay. Je besser Sie Ihre Mitspieler unterstützen und mit Ihrer Ausrüstung taktisch umgehen, desto mehr Erfahrungspunkte bekommen Sie.

ein Flugzeug mitsamt fünf Mitstreitern in den Tod reißt, sollen so verhindert werden. Dafür sind ausgefeilte Flug- und Fahrmanöver nicht möglich. Fortgeschrittene Spieler greifen dann zu den „Advanced Controls". Dass das Spiel außerdem auf ein realistisches Physiksystem setzt, bei dem Sie sogar einzelne Reifen von Fahrzeugen abschießen können, macht das Handling der Vehikel zusätzlich anspruchsvoll.

Einige Offline-Matches gegen Bots sind deshalb ratsam. Die KI-Gegner stellen angemessene Kontrahenten dar und bereiten Sie bestens auf menschliche Widersacher im Online-Modus vor. Bereits am Rang Ihrer Gegner sehen Sie ihnen an, mit wem Sie es zu tun bekommen. Nur Spieler, die alle Klassen beherrschen, erreichen die höchsten Ränge.

Außerdem erkennen geübte Kontrahenten schon von weitem, welche Klasse Sie gerade spielen und welche Wumme Sie benutzen. Dabei hilft die enorme Weitsicht. Dass derart große Karten mit der **Doom 3**-Engine möglich sind, hätte im Jahr 2004 sicherlich keiner geglaubt. Dank Megatexturing, wodurch das gesamte Areal nur aus einer Textur besteht, sind die Levels auch noch äußerst detailliert. Dennoch läuft das Spiel in der Beta-Phase weitestgehend ruckelfrei. Es steht aber noch nicht fest, wann es erscheint – wie so oft: „When it's done". (web)

SEBASTIAN WEBER



Zu Beginn hielt ich das Spiel für eine einfache **Battlefield**-*Kopie. Natürlich ähnelt das Spielprinzip dem EA-Geballer, bringt aber Verbesserungen mit sich, die es – aus meiner Sicht – der Konkurrenz überlegen machen. Vor allem, dass sich das Gefecht nicht auf der kompletten Karte verteilt, bringt sehr viel Spaß.*

Entwickler: Splash Damage
Anbieter: Activision
Termin: 2007



TAKTISCH Um die Karte zu gewinnen, ist eine mobile Basis nötig. Diese ist erst verfügbar, wenn das Lager erobert ist.

ORIENTIERUNG Sollten Sie während des Gefechts die Übersicht verlieren, zeigt die Mini-Map, wo es als Nächstes hingeht.

VERTEIDIGUNG Um den Gegenangriff der Strogg zurückzuschlagen, bauen Field-Ops-Soldaten eine Artillerie auf. Zielen, feuern, Sieg!

HINDERNIS Um Fahrzeuge zu verwenden, gilt es erst, die zerstörte Brücke aufzubauen.

HOCH HINAUS Per Helikopter gelangen die Truppen zum finalen Angriff in die feindliche Basis.

INTERVIEW MIT PAUL WEDGWOOD

„Es ist einfach ein ‚When it's done'-Spiel"

PC Games: Electronic Arts veröffentlicht für **Battlefield** in regelmäßigen Abständen Add-ons bzw. Booster Packs. Wie haltet ihr die Spieler auf Dauer bei Laune?

Wedgwood: „Schaut euch **Wolfenstein: Enemy Territory** an. Das Spiel haben wir mit nur sechs Karten veröffentlicht. Ein Titel braucht also nicht Massen an zusätzlichem Content, wenn es von vornherein ein gutes Spiel ist. Es gibt aber Pläne, um Nachschub zu gewährleisten. Sobald wir mit der Entwicklung fertig sind, stellen wir ein Software Developers Kit zur Verfügung, damit die Leute eigene Maps oder andere Dinge entwickeln. Außerdem arbeiten wir schon seit zwei Jahren an einem Wiki (= Nachschlagewerk), in dem alle Aspekte des Spiels erklärt sind, damit es Modder leichter haben. id Software ist daran interessiert, das Spiel auch nach dem Release am Leben zu halten und bevorzugt vor allem die genannten Methoden."

PC Games: Wie stark ist id Software in die Entwicklung von **Enemy Territory: Quake Wars** involviert?

Wedgwood: „Seit Beginn der Entwicklung arbeiten wir sehr eng mit id Software, vor allem Kevin Cloud, zusammen, der Miteigentümer von id und ausführender Produzent für unser Projekt ist. Kevin und ich unterhalten uns ständig darüber, wie wir dieses oder jenes Problem lösen, das Balancing gestalten oder das Spiel sonst verbessern können. Darüber hinaus half uns id Software mit den Bots, den Animationen und dem Motion Capturing. Das hatten wir zuvor noch nie gemacht, weshalb wir dies vor Ort bei id in Dallas erledigten. Auch John Carmack stand uns mit Rat und Tat zur Seite, vor allem bei technischen Fragen wie dem Megatexturing. Insgesamt ist id Software stark in die Entwicklung eingebunden und macht nicht nur Vorgaben, wie das Spiel auszusehen hat."

PC Games: Woher holt ihr euch die Inspirationen für die Waffen, Fahrzeuge und Charaktermodelle und wie habt ihr euch im Strogg-Universum zurechtgefunden?

Wedgwood: „Eine der Hauptinspirationen war H.R. Giger, der schon die Aliens für die gleichnamigen Filme erschuf. Daneben verdanken wir Ed Stern viel. Er ist Senior Game Designer bei uns und arbeitete zusammen mit Kevin Cloud die Hintergrundgeschichte aus. Dabei entstanden Hunderte Seiten Hintergrundinformationen zu jedem Charakter oder Fahrzeug, das im Spiel vorkommt. Das war für unsere Concept Artists wichtig, damit sie alles am Ende so entwerfen konnten, wie es nun aussieht. Schaut man heute auf ein Poster von unserem Spiel, erkennt man die Strogg auf den ersten Blick und sieht, dass es keine Figur aus **Alien** oder **Matrix** ist. Das war unser Ziel."

PC Games: Das Spiel erscheint auch für Xbox 360 und Playstation 3. Ist es möglich per Live Anywhere gegen Konsolenspieler zu kämpfen?

Wedgwood: „Nein, es wird mit absoluter Sicherheit nicht möglich sein, Mehrspielerschlachten zwischen den verschiedenen Systemen zu spielen. Wir und auch id Software waren zu Beginn der Entwicklung nicht überzeugt, dass dies ein Feature ist, das unser Spiel bieten muss. Schon alleine durch die Unterschiede zwischen Maus-und-Tastatur- und Gamepad-Steuerung, glauben wir, würden es weder PC- noch Konsolen-Spieler als sinnvoll erachten. In meinen Augen machen Crossplattform-Spiele vielleicht im Rollenspielsektor Sinn, da es da nicht auf eine präzise Steuerung ankommt. Wir fassen dies vielleicht für künftige Projekte ins Auge, aber nicht für **Enemy Territory: Quake Wars**."

PC Games: Zu guter Letzt: Gibt es schon einen Veröffentlichungstermin?

Wedgwood: „Es ist einfach ein ‚When it's done'-Spiel, wir peilen aber 2007 an. Jedoch gibt es momentan kein festes Datum. Id Software und wir arbeiten inzwischen so, dass wir keinen Termin ansetzen, sondern Inhalte definieren, die das Spiel zur Veröffentlichung beinhalten muss. Erst wenn diese Liste abgearbeitet ist, geht das Spiel in Produktion. Das ist für unseren Publisher Activision sicherlich nicht die beste Methode, aber für die Spieler mit Sicherheit. Und wenn man den bisherigen Erfolg von id Software betrachtet, scheint das Konzept zu funktionieren."

Elveon

Wir interviewten Jürgen Reußwig, einen der zwei Geschäftsführer der 10tacle-Studios Bratislava, zum neuesten Projekt seines Teams – dem Elbenepos Elveon.

PC Games: Hallo, stell dich doch zuerst unseren Lesern vor.
Reußwig: „Mein Name ist Jürgen Reußwig und ich bin einer von zwei Geschäftsführern unseres Studios in Bratislava. Bei dem Projekt **Elveon** erfülle ich die Rolle des Executive Producers."
PC Games: Fangen wir mit dem Mehrspielermodus an. Wie wird der aussehen?
Reußwig: „Beim Multiplayer kann der Spieler aus verschiedenen Charakteren wählen und diese nach einem Regelwerk flexibel ausrüsten. Man wird sowohl 1-gegen-1-Matches als auch Team-Turniere spielen. Dazu soll es ein Ranking-System geben. Der Multiplayer von **Elveon** wird aber auch nach der Veröffentlichung erweitert und wir denken über einige zusätzliche Modi wie Koop nach."
PC Games: Wie weit sind die Planungen zum Koop-Modus fortgeschritten? Wird er es bereits in die Verkaufsversion schaffen?
Reußwig: „Die Planungen sind schon weit fortgeschritten. Wir legen derzeit bei der Entwicklung aber den Fokus auf das Spielerlebnis im Einzelspieler-Modus. In jedem Fall werden wir den Koop erst veröffentlichen, wenn wir damit auch qualitativ zufrieden sind. Ob das in der Verkaufsversion oder einem anschließenden Add-on geschieht, kann ich daher heute leider noch nicht bestätigen."
PC Games: Gibt es im Spiel verschiedene Kampfstile?
Reußwig: „Jede Waffengattung hat eine definierte Zahl an offensiven und defensiven Bewegungen. Über das Charaktersystem entscheidet der Spieler, in welcher Waffengattung er sich in welche Richtung weiterentwickelt. Dabei bestimmt er praktisch, welche Bewegungen er für seinen bevorzugten Kampfstil und seine Waffenklasse erlernt und ob er etwa durch Spezialisierung ein Meister in einer Waffengattung wird, wo er alle Moves beherrscht, oder ein solides Können in allen Waffengattungen erwirbt."

> „Jede Waffengattung hat eine definierte Zahl an Bewegungen."

PC Games: Hat es denn auch Vorteile, ein Allrounder zu sein?
Reußwig: „Wir möchten dem Spieler die Möglichkeit bieten, den von ihm bevorzugten Kampfstil zu perfektionieren. Der Allrounder hat den Vorteil eines breiten Spektrums an verfügbaren Waffenklassen und Flexibilität bei deren Einsatz. Er hat dafür jedoch nur ein eingeschränktes Repertoire an Moves in jeder Waffenklasse zur Verfügung."
PC Games: Kämpft man sich durch ganze Jahrhunderte oder geht das vom Anfang bis zur elbischen Blütezeit recht knackig?
Reußwig: „Der Spieler beginnt das Abenteuer mit seiner Hauptfigur in einem bestimmten Zeitalter. Während des Spielverlaufs erfährt er dann regelmäßige Rückblenden aus den verschiedensten Epochen der elbischen Geschichte, die er selbst im sogenannten Legend Mode spielt. Dabei übernimmt er die Steuerung eines historisch wichtigen Charakters und erlebt so die Ereignisse aus der Vergangenheit selbst."
PC Games: Und die Übernahme eines anderen Charakters fügt sich nahtlos in die eigentliche Geschichte der Hauptfigur ein?
Reußwig: „Ein praktisches Beispiel: Der Spieler entdeckt ein Wandgemälde, auf dem ein kämpfender Held zu sehen ist. In diesem Moment blendet das Spiel in die Vergangenheit und der Spieler übernimmt die Kontrolle genau dieses Helden in der Situation und muss den Kampf selbst ausfechten. Nachdem die Kampfsequenz beendet ist, wird wieder zum Hauptcharakter zurückgeblendet. Im späteren Spielverlauf trifft der Spieler dann mit seiner Spielfigur tatsächlich auf diesen Helden und kennt dadurch bereits die Person und deren Vorgeschichte."
PC Games: Kämpft man auch in Massenschlachten?
Reußwig: „Das Kampfsystem von **Elveon** ist auf wenige starke Gegner ausgelegt und bietet hier sehr viele taktische Möglichkeiten. Der Kampf Mann gegen Mann steht meist im Vordergrund. Darüber hinaus wird es verschiedene Kampfsituationen geben, in denen Gruppen von Gegnern und auch Mitstreitern eingebunden sind."
PC Games: Apropos Verbündete: Wird es in **Elveon** auch andere Rassen geben?
Reußwig: „Das Universum von **Elveon** ist bewusst als ein rein elbisches Universum angelegt, in dem Elben, ihre Götter und Halbgötter sowie Monster und fantastische Wesen existieren. Das Besondere dabei ist, dass wir verschiedene elbische Rassen zeigen, die sich im Aussehen und Charakter sehr stark unterscheiden. Dies reicht zum Beispiel von den sehr menschlichen Aegans über die Schattenkrieger der Merians bis hin zu den schuppenbesetzten Drachenelben."
PC Games: Besitzen diese dann unterschiedliche Attribute? Sind die Drachenelben vielleicht besser im Umgang mit Schwertern?
Reußwig: „Jede Rasse ist einer unserer Waffenklassen zugeordnet, die sie entsprechend gut beherrscht. Die Drachenelben sind beispielsweise eine Unterrasse der Parthaner und Meister im Umgang mit Schwertern. Die Merians hingegen sind schleichende Kämpfer, die bevorzugt die sehr schnellen beidhändigen Kurzschwerter einsetzen."
PC Games: Ist die Welt eigentlich frei begehbar?
Reußwig: „**Elveon** wird dem Spieler ein sehr cineastisches Spielerlebnis bieten und ist daher in Levels unterteilt. Innerhalb der Levels wird der Spieler die Möglichkeit haben, Spielsituationen auf unterschiedliche Art zu meistern, und auch durch die Rückblenden im Legend Mode weicht **Elveon** deutlich von einem durchweg linearen Spiel wie **Enclave** ab. Zusätzlich ermöglichen die Entscheidungen bei der Charakterentwicklung unterschiedliche Lösungswege, die dem Spieler wiederholtes Durchspielen schmackhaft machen sollen."
PC Games: Wie wird die Story präsentiert?
Reußwig: „Wir setzen hier stark auf Visualität und Interaktivität. Reine Textseiten wie ein Tagebuch wird es daher nicht geben. Wir wollen den Spieler die Geschichte selbst erleben lassen und haben dafür den Legend Mode erfunden, in dem man die Schlüsselszenen der Hintergrundgeschichte als antiker Held selbst durchspielt, anstatt diese nur erzählt zu bekommen. Zusätzlich werden besondere Ereignisse durch Ingame-Szenen unterstützt."
PC Games: Wird man seine Rüstung selbst zusammenbasteln?
Reußwig: „In **Elveon** wird es fest vorgegebene Rüstungen geben, die allerdings durch Items aufgewertet werden können. Zudem nehmen die Rüstungen im Kampf Schaden und müssen regelmäßig repariert oder ausgetauscht werden."
PC Games: Regelmäßig reparieren? Wie lange spielt man denn?
Reußwig: „Das hängt stark vom Spieler ab, da wir einige optionale Elemente einbauen werden, die zur Lösung des Spiels nicht zwingend gebraucht werden. Wir orientieren uns bei der Kernspielzeit daher an einem Durchschnittswert von etwa 15 Stunden. Wenn man alles erkundet, verbringt man wesentlich mehr Zeit in unserer Welt Naon."
PC Games: Stichwort „erkunden": Wie groß ist der RPG-Anteil in **Elveon**?
Reußwig: „Eines muss klar sein: **Elveon** ist im Kern ein Action-Spiel, unterstützt durch RPG und Exploration. Das heißt konkret, dass der RPG-Teil primär die Kampffähigkeiten des Charakters beeinflusst."

> „Wir wollen den Spieler eine Legende erleben lassen – in einer sehr actionreichen und cineastischen Präsentation."

PC Games: Unsere Leser sollten also kein **Oblivion** oder **Gothic 3** erwarten?
Reußwig: „Das ist richtig. Wir wollen den Spieler eine elbische Legende erleben lassen, und das in einer sehr actionreichen und cineastischen Präsentation."

PARTNER Jürgen Reußwig zusammen mit Salvo Hazucha, dem Kopf hinter **Elveon**.

ELBEN

In Elveon werden Sie auf keine anderen Rassen treffen. Nur Elben sind im Spiel vertreten.

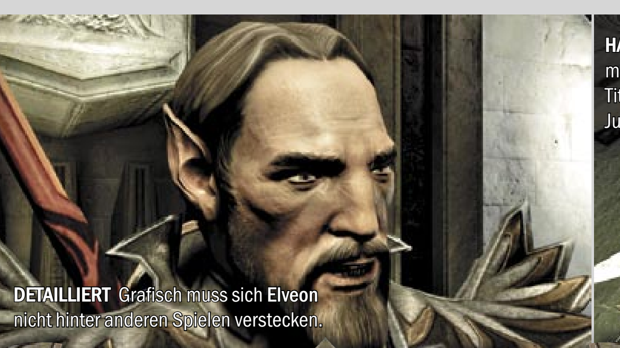


FLEISSIG Jürgen Reußwig in seinem Büro in Bratislava.

ACTION Elveon wird ein reinrassiger Action-Titel, erwarten Sie kein **Gothic 3** oder **Oblivion**.

FREIHEIT Aufgrund der Story sind Sie nicht in einer frei begehbaren Welt unterwegs.

HOCH HINAUS Gelegentliche Einlagen mit einem Flugtier sind auch an Bord.



DETAILLIERT Grafisch muss sich Elveon nicht hinter anderen Spielen verstecken.



HART Elveon wird mit Sicherheit kein Titel für Kinder und Jugendliche.

GRENZENLOS Manhattan ist frei zu erkunden und bietet somit einen großen Spielraum.

HÖHENFLUG Das Schwingen durch die Stadt ist nach oben offen – jedes Dach wartet auf Sie.

GESCHOSS Neben Schlägen verteilt Spider-Man auch seine Fäden an Gegner.

TRANSPORT In der lebendig gestalteten Stadt laden jede Menge Fahrzeuge zu einer Spritztour ein.

KLEBRIG Dank Spinnenfähigkeit ist keine Fasade und Wand vor Ihnen sicher. Freiklettern par excellence.

KAMPF

Peter Parker tritt neben Schurken auch gegen sein dunkles Ich an.

Spider-Man 3

Viele Kämpfe, neue Fähigkeiten und Manhattan als großer Spielplatz – Spidey gehen Action-Fans auch am PC ins Netz.

Spiele mit Filmlizenzen haben aufgrund ihrer geringen Qualität oftmals einen schweren Stand. Kein Wunder also, dass viele Spieler skeptisch sind. Bei **Spider-Man 3** scheint diese Skepsis aber unbegründet, denn Entwickler Treyarch Games setzt auf actionreiches und kinoreifes Gameplay. In Sachen Geschichte orientiert sich das Spiel natürlich stark an der Filmvorlage, es erscheint auch pünktlich zum Kinostart. So haben Sie die Chance, den Kampf zwischen Peter Parker und Gegnern wie dem neuen Grünen Kobold oder dem Sandman direkt nachzuspielen. Daneben wartet ein detailreiches Manhattan darauf, dass Sie es erkunden und vor allem von drei Gangs säubern. Diese teilen sich den Stadtteil New Yorks. Die jeweiligen Einflussgebiete der Kriminellen jagen Sie ihnen ab, indem Sie neben den Hauptaufgaben, die das Spiel vorantreiben, Nebenaufträge erledigen. Dabei stehen Kämpfe mit den Bandenmitgliedern auf dem Programm. Die Prügeleien mit Ihren Gegnern erweisen sich als sehr schnell. Neben dem Standardschlag greift Spidey zu seinen Netzen oder setzt zu Sprung- und Spezialattacken an. Durch die Kombination der verschiedenen Fähigkeiten erledigen Sie eine Überzahl an Gegnern im Handumdrehen. Sie springen etwa in die Luft, holen einen Kontrahenten per Spinnenfaden nach oben und verkloppen ihn im freien Fall. Auch ist es möglich, die Jungs wie im Film an Ampeln festzusetzen.

Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Nachempfinden des Films. Viele Zwischensequenzen treiben die Geschichte voran und fordern sogar Ihr Eingreifen. Ähnlich wie in Spielen à la **Tomb Raider Legends** gilt es, in interaktiven Filmschnipseln bestimmte Tasten zur richtigen Zeit zu drücken. Vertun Sie sich, startet die Sequenz neu. So kommt vor allem in den Kämpfen mit Hauptgegnern viel Dynamik auf, da Sie nicht nur die Schlagen-Taste in Anspruch nehmen. Geskriptete Sequenzen verlangen ein schnelles Reaktionsvermögen. Drücken Sie flink genug die geforderten Tasten, knallt Spidey den Sandman zum Beispiel frontal gegen einen fahrenden Zug.

Ebenfalls sehr abwechslungsreich spielen sich die unterschiedlichen Charaktere Spider-Mans. Das böse Ich sieht nicht nur anders aus, es hat auch andere Spezialfähigkeiten als sein heldenhaftes Gegenstück. (web)

SEBASTIAN WEBER

***Spider-Man 3** von Activision scheint auf einem guten Weg. Die Stadt ist groß, der Kampf gegen die drei Gangs bringt Abwechslung in die Story-Missionen und die interaktiven Sequenzen sind mitreißend in Szene gesetzt. Aber: Gamepad ist Pflicht!*

Entwickler: Treyarch Games
Anbieter: Activision
Termin: 03. Mai 2007

BÖSE

Der schwarze Anzug bringt Vor- und Nachteile.

Hui Spinne!

Pünktlich zum Kinostart von **Spider-Man 3** verlosen wir mit freundlicher Unterstützung von Activision fünf Fanpakete, bestehend aus je einem **Spider Man 3**-T-Shirt und einer Eintrittskarte für den Film in einem Cinemaxx-Kino Ihrer Wahl. Um teilzunehmen, schicken Sie Ihren Namen und Ihre Anschrift an unsere E-Mail-Adresse spiderman@pcgames.de oder schreiben eine Postkarte mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Spider-Man 3
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

GEWINNSPIEL

Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG und Activision Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist **Freitag, der 4. Mai 2007.**

ERWISCHT Szenen wie diese bekommen Sie in den interaktiven Filmschnipseln zu Gesicht.

RACHE

Harry Osborn gibt Spider-Man die Schuld am Tod seines Vaters. Sein Ziel: Vergeltung.



1 WASSERFALL (Artwork) Eine Impression des Raumes vor dem Wasserfall mit bewachsenen Wänden und atmosphärischem Licht.

2 REPTIL In Ägypten wuseln die Luxushandtaschen in allen Gassen umher. Eine bessere KI sorgt für spannendere Kämpfe.

3 WASSERFALL SPIELGRAFIK Ansicht oberhalb des Wasserfalls, das Ziel der vorangegangenen Kletterpartie.

4 TOR SPIELGRAFIK Ein mächtiges Tor zu den Ruinen in Peru. Frau Croft muss erst einen Weg nach oben finden.

5 LEOPARD ODER JAGUAR? Egal! Mit der Doppelpistole und der neuen Zeitlupenfunktion geht's denen an den Kragen.

6 ZIEH! Der am Gürtel befestigte Wurfhaken, bekannt aus **Tomb Raider Legend**, dient nun auch hier als universelles Hilfsmittel.

7 WANDRENNEN An dem Seil hängend, läuft Lara an der Wand entlang und holt so Schwung für den nächsten Satz.

8 SWIMMINGPOOL Der Sprung ins kühle Nass in Ägypten sieht mit aktueller Technik natürlich deutlich schicker aus als früher.

9 BRÜCKE (Artwork) Erinnern Sie sich? Die Brücke gab es bereits im Urspiel, darunter tummeln sich gefräßige Wölfe.

10 RUHESTÖRUNG Ein aufgebrachter Einwohner beschwert sich vehement gegen das Eindringen der fremden Person. Einer der wenigen menschenähnlichen Gegner unter den vielen Tieren.

Tomb Raider

Anniversary | Happy Birthday, Lara! Zum zehnten Geburtstag bringt das ursprüngliche Entwicklerteam ein Remake ihres ersten Abenteuers.

Luxusausgabe

Das gibt's beim Remake zum kleinen Preis noch obendrauf:

- Audiokommentare von Toby Gard, dem Designer des ersten **Tomb Raider**-Spiels, und Jason Botta, Game Director, Kuriositäten und Interessantes zum Besten geben.
- Eine Extra-DVD mit einem Dokumentarfilm über die Legende Lara Croft in Musik, Filmen, Spielen, Magazinen.
- Einen zuschaltbaren Classic-Modus, in dem Sie das Abenteuer ohne die aus **Tomb Raider Legend** bekannten Hilfen erleben.

1996: Heldin Lara Croft erblickt das Licht der Welt und mit ihr ein Meilenstein der Computerspielgeschichte. Dann beginnt die steile Karriere: Schon kurz nach dem Debüt ist Frau Croft selbst computerfremden Zeitgenossen ein Begriff und taucht in den Medien in verschiedener Weise wie Werbung und Musikvideos auf. Doch nun mal runter mit der rosa Brille: Aus heutiger Sicht würde ihr erstes Abenteuer nicht mehr als „geschliffen" und „erste Sahne" durchgehen. Denken Sie nur an die nervig schweren Passagen und die umständliche Steuerung! Oder lassen Sie noch einmal das süffisante Grinsen Ihres Fachhändlers Revue passieren, der schon wortlos die neue Tastatur zückte, weil die Hardware Ihrer spontanen emotionalen Entladung (Faust trifft Keyboard) wieder nicht gewachsen war ...

Lara 1 anno 2007

Aber im Hinblick auf **Anniversary**: Vergessen Sie das wieder! Spätestens im Mai, wenn Sie mit dem Jubiläumsremake in Erinnerungen schwelgen, ist das alles Geschichte. Denn Sie bekommen dann nicht einen bloßen grafisch aufpolierten Aufguss, nein, die Entwickler verquicken das alte Abenteuer mit den besten Zutaten aus dem aktuellen **Tomb Raider Legend** plus noch etwas mehr. Dann hechtet Lara behände wie nie durch die Levels, verzichtet auf die drei Schritte Anlauf vor einem Sprung, die Tastatursteuerung steht der eines Joypads in nichts nach. Die Dame hat außerdem dazugelernt. Die Schatzjägerin zerrt neuerdings mit ihrem Wurfseil Hindernisse um, sprintet am Seil hangelnd galant an der Wand entlang – und wandelt damit auf den Spuren des persischen Prinzen.

Wiedersehen in Ägypten

Vielleicht erinnern Sie sich an den großen Sphinx-Raum in Ägypten? Wenn Sie beim **Anniversary**-Remake in das Grab einbrechen, zieren mäandernde Ornamente die Wände, Lichtreflexe wandern übers Wasser – zu Zeiten des Originals verhinderte die archaische Hardware (maximal Pentium 200 und die neu eingeführte Voodoo 1) solch ausschweifende, weitläufige Szenarien. Eine kleine Sphinx, ein Obelisk – und der Rechenknecht pfiff aus dem letzten Loch. Heute stehen dort zwei kolossale Steinfiguren, der Raum ist deutlich größer, alles ist akkurat texturiert und hochaufgelöst. Auch der Levelaufbau unterscheidet sich von der Vorlage. Entgegen dem ehemals streng linearen Handlungsverlauf führen nun mehrere Wege zum Ziel. Das Spiel erleben Sie aus packenderen Perspektiven. Symbole geben Ihnen Hinweise auf den richtigen Weg, deuten auf Ösen und Schalter hin. Ergo verbringen Sie weniger Zeit damit zu rätseln, wohin Sie überhaupt gehen sollen. Dafür vergnügen Sie sich mit mehr Puzzles, beispielsweise wenn Sie den Schließmechanismus eines Tors mit dem richtigen Timing an den Schaltern überlisten.

Das alte Flair lebt auf

Trotz all der Änderungen: Das Erlebnis ist genauso faszinierend geblieben: Altgediente Grabräuber stoßen bei ihren Streifzügen immer wieder auf bekannte Orte. Deren markante Gegebenheiten wurden zugunsten des Wiedererkennungswertes beibehalten. Lara schlägt sich damals wie heute mutterseelenallein durch, statt ständig über Headset mit Gehilfen in Kontakt zu stehen. Wie war das noch mit den Kämpfen? Die Archäologin setzt sich mit allen Arten an herumstreunenden Bestien, also wilden Tieren wie Wölfen, Bären und Pumas, auseinander, auch Mumien oder gar Dinosaurier wollen ihr ans Leder. Definitiv sind wieder Waffen wie die Doppelpistolen mit von der Partie, ebenso wie eine Zeitlupenfunktion, die den Kämpfen mehr Dramatik verleiht. Wir lassen uns allerdings überraschen, ob sie sich auch mit neuem Gerät zur Wehr setzt.

Geburtstagsparty!

Für gewöhnlich bekommt ja das Geburtstagskind etwas geschenkt. Hier scheint es eher andersherum zu sein: Der Händler Ihres Vertrauens rückt das Remake schon für einen erfrischend niedrigen Preis von 35 Euro heraus. Verständlich, immerhin ist der Titel in dem Sinne ja nicht neu. Allerdings erhalten Sie eine Luxusversion samt Dreingaben (Details siehe Kasten am Artikelanfang). Was will man mehr? Vielleicht ein Duett mit ihrem männlichen Pendant? (as)

ANSGAR STEIDLE 

Jawoll! Laras Geburtstagsgeschenk ist deutlich mehr als ein bloßer Aufguss des altes Abenteuers auf neuestem Stand – da greifen nicht nur Liebhaber und Nostalgiker zu. Ohnehin bin ich wirklich gespannt, wie sich das ursprüngliche Entwicklerstudio schlägt, da es nach langer Pause wieder am Ball ist.

Entwickler: Christal Dynamics
Anbieter: Eidos
Termin: Mai 2007



VORHUT Statt selbst zu kämpfen, ist es meist besser, die Minions vorzuschicken.

PRAKTISCH Ein Dorf zu verwüsten und Häuser zu plündern macht Ihren Dienern nicht nur Spaß, sondern bringt auch viel Beute.

HARTE NUSS Der dicke Halblingkönig ist der erste Zwischenboss. Die Minions haben gegen ihn keine Chance.

Overlord

Dieses verrückte Action-Adventure stellt Sie nicht vor die Wahl zwischen gut und böse. Die alles entscheidende Frage lautet: Sind Sie böse oder richtig böse?



IMPOSANT

Je weiter Sie voranschreiten, desto mächtiger sieht Ihr Overlord aus. Nicht nur der Körper, auch die Ausrüstung verändert sich.

Vom Regen in die Traufe: Sieben Helden befreien das Volk vom fiesen Overlord und verfallen anschließend selbst den sieben Todsünden. Und zwar werden sie so böse, dass sich die Bevölkerung den alten Herrscher zurückwünscht. An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Wieder unter den Lebenden, streben Sie als Overlord danach, Ihre alte Stärke zurückzugewinnen.

Zum Glück halten Ihre Untertanen, die Minions, noch zu Ihnen. Diese kleinen Monster erinnern stark an die Gremlins aus dem gleichnamigen Film und folgen Ihren Befehlen blind. Insgesamt vier Arten dieser kleinen Biester warten auf Sie. Da gibt es zum Beispiel Rote, denen Feuer nichts anhaben kann, oder Grüne, die immun gegen Gift sind und Gegner eher aus einem Hinterhalt angreifen. Je nach Situation gilt es, die richtigen Minions auszuwählen, die Sie nach und nach freischalten und neben dem Overlord per Maus steuern. Mit ihnen machen Sie sich fortan auf, diejenigen zur Strecke zu bringen, die Sie einst gestürzt haben – die sieben ehemaligen Helden stellen die Zwischenbosse dar.

Zu Beginn sind Sie noch geschwächt, haben wenig Zauber und schinden bei den NPCs nicht viel Eindruck. Dennoch bekommen Sie erste Quests, die Sie erfüllen dürfen, aber nicht müssen. So bittet Sie ein Dorfbewohner, Sklaven zu befreien und Nahrungsmittel wiederzubeschaffen. Die Sklaven sind schnell gefunden, werden aber von einem Troll bewacht. Nun heißt es, taktisch vorzugehen. Sie könnten Ihre Minions auf ihn hetzen, es geht aber effektiver und vor allem böser: Sie stürmen nach vorne, umgehen den Wächter, befreien die Sklaven und schauen zu, wie diese sich mit dem Troll herumärgern. Erst als die Schwächlinge das Zeitliche segnen, schreiten Sie ein. Das hat den Vorteil, dass Sie die Energie der gefallenen Menschen aufsammeln, um neue Minions zu erschaffen. Jede getötete Lebensform verliert nämlich Energie, es gibt also genug davon.

Beim zweiten Teil der Quest ist es ähnlich. Nachdem Sie die Nahrungsmittel gefunden haben, stehen Sie vor der Wahl: Erfüllen Sie die Aufgabe oder behalten Sie alles für sich. Solche Entscheidungen beeinflussen Ihren Charakter, ein Moralsystem ist aber in unserer Vorschau-Version noch nicht enthalten. (web)

SEBASTIAN WEBER

Das Spiel versteht sich als Parodie auf Rollenspiele wie **Fable**. *Witzige Dialoge und das Benehmen der Charaktere halten bei Laune. Zudem macht es Spaß, einen fiesen Typen zu spielen und rücksichtslos durch die stimmige Welt zu ziehen. Einzig die Steuerung fällt noch hakelig aus. Für mich ein absoluter Geheimtipp!*

Entwickler: Triumph Studios
Anbieter: Codemasters
Termin: Juni 2007



OBACHT Der Walker macht einen gewaltigen Eindruck – ohne vielfältige Abwehr sieht die Novus-Basis alt aus.

RIESIG Die Hierachie-Walker besitzen Sockel, die Sie mit Lasern aufwerten.

◀ **ASSIMILATION** Die Hierarchie erntet Menschen als Rohstofflieferanten.

SPOT AN Das Energienetz der Novus-Fraktion darf nicht getrennt werden. ▶

Universe at War

Earth Assault | Vergessen Sie alles, was Sie je über Echtzeit-Strategiespiele der Marke „Aliens, drei Fraktionen, tolle Einheiten" gedacht haben.

Das Jahr 2012

Ähnlich wie zuletzt 2000 fasziniert auch 2012 esoterische Apokalyptiker.

Manche mehr oder minder selbst ernannte Experten meinen, im Jahre 2012 würde ein sechsundzwanzigtausendjähriger Zyklus des Maya-Kalenders enden, der in einem neuen Zeitalter mündet. Sicher ist, dass 2012 ein sehr seltenes astronomisches Ereignis eintritt: Die Sonne steht während der Wintersonnenwende direkt vor der mit bloßem Auge sichtbaren „Dunklen Spalte" der Milchstraße. Angeblich öffnet diese Spalte das Tor zu einer anderen Welt – und markiert mithin das Ende von Mutter Erde. Zumindest gewaltige Sonnenstürme mit Auswirkungen auf das Erdmagnetfeld hält auch die NASA für realistisch. In europäischen Texten spielt 2012 ebenfalls eine große Rolle. Nostradamus, nach wie vor Chart-Spitzenreiter unter den vermeintlichen Apokalyptikern, sagte einen schweren Kometeneinschlag voraus. Andere christliche Theoretiker prophezeien gar die Ankunft des Antichristen –klar, dass für Verschwörungstheoretiker der Weg zur Alien-Invasion nicht weit ist.

Hundert Jahre nach dem Untergang der Titanic gibt es nicht wie erwartet die Special Edition des absaufenden Leonardo da Caprio auf HD-DVD, sondern völlig unromantische Alien-Invasoren. Den überlegenen Walker-Einheiten der Hierarchie (siehe PC Games 04/07) hat die Menschheit im Prolog der Kampagne von **Universe at War** nichts entgegenzusetzen. Folglich fliegen in den späteren der 23 Missionen primär außerirdische Fetzen – allerdings deuteten die Entwickler an, dass die noch unbekannte dritte Fraktion einen im Wortsinne menschlichen Zug hat.

Unter Strom

Die zweite Fraktion, die Novus, ist optisch eine Mischung aus Nintendogs und Apples iPod – sehr klinisch und weiß, aber technikverspielt. So lassen Anti-Materie-Panzer funkelnde Kugeln vor ihrem Bug schweben. Infanteristen, die etwas an **Robocop** erinnern, verseuchen Gegner mit Viren. Kennen Sie? Von wegen, bei den wenigen, aber abgefahrenen Einheiten zeigt Petroglyph, was Innovation wirklich bedeutet: Für die Viren sind verschiedene Handlungsoptionen möglich. So können die Biester sich entweder vermehren, Einheiten lahmlegen oder kontinuierlich Schaden anrichten.

Als Lufteinheit stehen der Novus-Fraktion etwa Derwische zur Verfügung – diese wieselflinken Jäger beherrschen als Spezialaktion die „Spin Attack", bei der sich das Flugzeug wie wild um alle drei Achsen dreht und wahllos Munition verschießt. Genau, eine Anspielung auf **The Last Starfighter**. Überhaupt ist **Universe at War** gespickt mit filmischen und literarischen Zitaten. Aber auch wenn Einheiten und Story mit dem einen oder anderen Zaunpfahl winken – **UaW** ist keine Parodie wie **Alarmstufe Rot 2**, sondern erzählt eine ernste Geschichte.

CHRISTIAN BURTCHEN

Ich bin mir sicher, mit einer guten Kampagne und dem aus **Empire at War** *bekannten Strategiemodus wird* **Earth Assault** *ein hervorragendes Echtzeit-Strategiespiel. Und es ist die Geburt eines Universums, das* **Command & Conquer** *mehr als ebenbürtig ist – innovativ, abwechslungsreich, genial!*

Entwickler: Petroglyph
Anbieter: Sega
Termin: Herbst 2007



MADE IN GERMANY Erdige Farbgebung und detailreiche Naturkulissen sorgen für einen grafischen Hochgenuss. Die Engine hat Master Creating über ein Jahr lang selbst entwickelt.

GUTMENSCH Der Held ist stets männlich – ein Zugeständnis an die Handlung. Dafür wählt man zwei von zehn verschiedenen Klassenzweigen.

DYNAMIK Trifft man den Gegner mit einem von links geführten Schwerthieb, wird er physikalisch korrekt nach rechts geschleudert.



TEAMWORK Die kleine Elfe (Bildmitte) ist für den Helden Begleiter und Lichtquelle. Sie „klebt“ am Maus-Cursor und leuchtet die finsteren Dungeons atmosphärisch aus. Das sorgt für stimmungsvolle, bedrohlich tanzende Schatten.

Legend

Hand of God | Action-Rollenspiele gibt es wie Sand am Meer. Das in Hamburg entwickelte Legend könnte sich jedoch als Fels in der Brandung entpuppen.

Kämpfe in Action-Rollenspielen sind meistens ziemlich drollig. Da spulen Kontrahenten wie in einer Aerobic-Stunde immergleiche Animationen ab, fuchteln scheinbar wirkungslos vor der Nase des Gegners herum, bis einer umfällt. Das ist unzeitgemäß, findet das Hamburger Studio Master Creating (**Restricted Area**) – und entwickelt für ihr neues Projekt **Legend** das sogenannte „Cinematic Combat System“.

Anstelle billig wirkender Standard-Animationen reagiert der Held in **Legend** auf alle Gegner unterschiedlich, je nach Statuswerten, Ausrüstung und Gegnergröße. Einen dürren Goblin fegt man beispielsweise locker mit einem Schwerthieb zur Seite, ein schwerer Hammer macht den Pechvogel vielleicht sogar platt. Anders bei größeren Kalibern, etwa ausgewachsenen Trollen. Hier weicht der Held einem Schlag eher aus, als ihn mit seinem Schild abzublocken; auch richtet er seine Waffe gezielt gegen eine ungeschützte Stelle am Feindeskörper, anstatt nur in dessen Richtung zu fuchteln. Zusammen mit den ausgefeilten Physik-Effekten erhalten die Kämpfe so eine ungekannte Dynamik.

> „Mit Ausnahme seiner Technik ist Diablo 2 für uns immer noch die Genre-Referenz.“
> Jan Beuck, Creative Director

Klassisch, modern, gut!

Jan Beuck, der Chefdesigner von **Legend**, stellt bei seinem Besuch in unserer Redaktion sofort klar: „Wir konzentrieren uns auf das, was in diesem Genre am wichtigsten ist.“ Das heißt: Ganz im Stil von Genre-Opa **Diablo 2** strolcht man auch in **Legend** durch eine atmosphärisch dichte Fantasiewelt, klickt Monster gleich zu Tausenden tot und sackt dabei jede Menge Beute ein. Eine ausgefeilte Handlung mit knackigen Dialogen und verzweigten Quests sorgt für mehr Abenteuer-Feeling in der Monsterhatz.

Die eigens entwickelte Master Engine stellt die Fantasy-Action genauso dar, wie man es sich wünscht: flüssige Animationen, detaillierte Texturen, üppige Vegetation. Die Oberwelt ist komplett von Hand modelliert und reiht sich schon jetzt in der grafischen Oberliga ein. Dazu eine tolle Nachricht für alle, die von **Titan Quest** enttäuscht waren: Master Creating hat sich die Kritik der Spieler zu Herzen genommen und lässt nun sämtliche Dungeons zufällig generieren. Das erhöht die Wiederspielbarkeit enorm, zumal jeder Kerker einen eigenen visuellen Stil aufweisen soll. Unter der Erde kommt auch der originelle Maus-Cursor in Form einer glühenden Fee zum Tragen: Anders als in **Diablo 2** besitzt der Held nämlich keine eigene Leuchtkraft, stattdessen sucht man die teils sehr dunklen Gruften und Höhlen mit dem Cursor ab. Das sorgt für ausgefeilte Schattenspiele und ein fürs Genre ganz neues Spannungsgefühl! (fs)

FELIX SCHÜTZ

Am liebsten hätte ich die Vorschau-Version direkt hier behalten. Die Kämpfe in ***Legend*** *sehen super aus, machen einfach Spaß! Und ich freue mich, dass Master Creating auf Kritik reagiert und nun doch auf zufallsgenerierte Dungeons setzt. Da verzeihe ich auch gern das Fehlen eines Mehrspielermodus.*

Entwickler: Master Creating
Anbieter: Dtp
Termin: Sommer 2007

Künstler, Kämpfer, Kreative: Die Legend-Macher

Das Hamburger Entwicklungsstudio Master Creating hat sich Spezialisten ins Boot geholt.

Andreas Adamek (Art Director)
Seit 15 Jahren ist Adamek in der Spiele- und Filmbranche tätig. Er arbeitete u. a. an Klassikern wie **Gianna Sisters**, **Anno 1602** und **Spellforce**. Zuletzt wirkte er als Matte-Painting-Künstler am Kinofilm **Harry Potter und der Feuerkelch** mit.

Paul Campion (Lead Texture Artist)
Der visuelle Stil von Kassenschlagern wie Peter Jacksons **Der Herr der Ringe**-Trilogie, **Sin City**, **Constantine** oder **Eragon** ist maßgeblich von Paul Campion geprägt. Nun kommt sein Talent auch in **Legend** zum Einsatz.

Susan O'Connor (Story)
Die US-Autorin arbeitet seit 1998 in der Spiele-Industrie und wirkte seitdem an mehr als 15 Titeln mit, darunter auch **Bioshock**. Für **Legend** erarbeitete sie gemeinsam mit Master Creating die Handlung.

Nhan Do (Meister der Escrima-Kampfkunst)
Der vietnamesische Kampfkünstler half dabei, die flexiblen Kampfstile und Animationen für **Legend** zu entwerfen. Escrima ist eine philippinische Kampfkunst, die auf dem Einsatz und der Kombination unterschiedlicher Handwaffen basiert.

ROLLENSPIEL Eine aufwendige Story, Multiple-Choice-Dialoge und verzweigte Quest-Bäume bilden den Rahmen für das bekanntermaßen süchtig machende Spielprinzip.

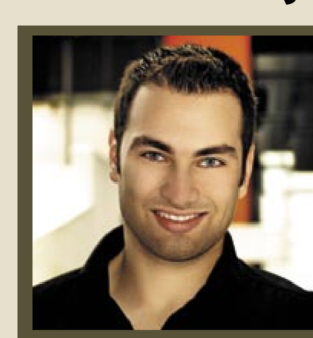


KRÄFTIG Ein so fetter Kriegshammer fegt kleinere Gegner wie Goblins kurzerhand von den Füßen.

INTERVIEW MIT JAN BEUCK

„Wir konzentrieren uns auf die Einzelspielererfahrung.“

PC Games: Hinter dem Projekt **Legend** verbergen sich mittlerweile einige namhafte Leute, nicht wahr?
Beuck: „Ja, über 20 Künstler arbeiten an **Legend**, darunter etwa Branchenveteran Andreas Adamek, der sich die Konzeptzeichnungen ausdenkt und für eine dichte Atmosphäre sorgt. Er war unter anderem bei Kinofilmen wie **Harry Potter und der Feuerkelch** für die Konzepte zuständig, hat an Games wie **Gianna Sisters** mitgearbeitet und versteht sein Handwerk wie kaum ein Zweiter!“
PC Games: Was macht euer Kampfsystem so cool?
Beuck: „Wir alle kennen das: Der Kampf gegen einen riesigen Endgegner steht an. Seine körperliche Größe macht sich aber kaum bemerkbar, denn der Spieler schlägt dem Widersacher ständig nur gegen die Knie – der Bossgegner zeigt sich jedoch ganz woanders verwundet. Habe ich mich bei der Klassenwahl denn versehentlich für einen Akupunktur-Meister entschieden? Das sieht nicht nur unglaubwürdig aus, es schadet auch der Atmosphäre und nimmt dem Kampf die Dramatik. Und so entstand die Idee, die Kämpfe in **Legend** aussehen zu lassen, als wären sie eine choreographierte Rendersequenz, ohne dabei die direkte Abhängigkeit von Ausrüstung und Charakterwerten einzubüßen. Also engagierten wir einen vietnamesischen Escrima-Meister! Escrima, das ist eine philippinische Kampfkunstart, die mit 20 verschiedenen Waffen in jeder Kombination funktioniert, sowohl ein- als auch zweihändig. Ideal für uns, denn wir brauchen für jede Waffe entsprechende Reaktionen. Anstelle von Motion Capturing erstellen wir die Animationen von Hand, damit alle Aktionen nahtlos zusammenpassen. Außerdem erweist es sich oft als schwierig, Motion-Capturing-Anzüge in Trollgrößen zu bekommen ...“
PC Games: Wird es auch Quicktime-Events wie in **Fahrenheit**, **Resident Evil 4** oder **Spider-Man 3** geben?
Beuck: „Das haben wir ausprobiert, aber mit einer Maussteuerung spielt sich das eher unangenehm.“
PC Games: Warum habt ihr keinen Mehrspielermodus? Gerade der ist **Diablo 2**-Fans doch so wichtig!
Beuck: „Wir konzentrieren uns gänzlich auf die Einzelspielererfahrung mit starker Atmosphäre und viel Story. Ein Mehrspielermodus wäre zu aufwendig, er übersteigt die Kapazitäten. Bevor wir ihn daher alibimäßig einbinden, lassen wir ihn lieber ganz raus.“
PC Games: Werdet ihr Dualcore-CPUs unterstützen?



JAN BEUCK ist Creative Director bei Master Creating. Gleichzeitig ist er Executive Producer und Lead Game Designer für das Projekt **Legend**.

Beuck: „Würden wir, aber es macht überhaupt keinen Unterschied – ein Singlecore-Prozessor reicht.“
PC Games: Und wie sieht es mit Direct X10 aus?
Beuck: „Das steht noch nicht fest. Wenn es spürbare Vorteile bringt, werden wir es unterstützen.“
PC Games: Und Windows Vista?
Beuck: „**Legend** läuft unter Vista und XP gleich gut. Zwar unterstützen wir den Vista Game Manager, aber für erfahrene Spieler ist das wohl kein echter Vorteil.“



OPERA FATAL Das Pferd Buttercup steht zwar zum Verkauf, doch war die Mähre in der Vergangenheit etwas zu oft im Halteverbot – eine Parkkralle hindert sie am Fortkommen. Zahlreiche Anspielungen verleihen **A Vampyre Story** den Charme alter Lucas-Arts-Adventures – hier etwa der Pin-up-Kalender und die Nummernschilder.

A Vampyre Story

Selbst wenn Sie Halloween verabscheuen: Merken Sie sich den 31. Oktober vor – für ein Adventure mit dem Charme von Tim Burton und Monkey Island.

Eingebildete Ehegatten sind ein Problem, mit dem sich hierzulande professionelle Therapeuten, in Einzelfällen Boulevardjournalisten auseinandersetzen. Die Handhabung eingebildeter verblichener Möchtegern-Ehegatten dagegen ist ein klassisches Sujet für Point-and-Click-Adventures: Über vier Teile hinweg störte Zombie-Pirat LeChuck das Glück von Guybrush Threepwood und Elaine Marley. Vier Spiele, mit denen **Monkey Island** Maßstäbe fürs Genre setzte, an denen sich heute noch sämtliche Adventures diesseits der Karibik messen lassen müssen.

Die Grundvoraussetzung „Verhältnismäßig wenig lebender, dafür umso heftiger turtelnder Antagonist", bringt auch **A Vampyre Story** mit. Ein gewisser Shrowdy von Kiefer hat Mona De Laffite entführt. Mittlerweile ist Shrowdy zwar nur noch als Geist präsent, aber erfahrene Adventure-Freunde wissen, dass ein fehlender Körper noch keinen Fiesling davon abgehalten hat, Voodoo-Flüche und sonstiges Unheil zu verbreiten.

Das Phantom der Oper

Anfangs ist sich Mona, die in Paris zur Operndiva aufsteigen möchte, der Veränderung vom Homo sapiens zum Vampir nicht bewusst – denn der feine Herr von Kiefer hat tatsächlich „vergessen", sie über die winzige Umgestaltung aufzuklären. Als sie sich ihrer gewandelten Physiologie klar wird, beginnt, gleichermaßen witzig wie anrührend, ihr Versuch, wieder Menschlichkeit zu erlangen. Stets an ihrer Seite wacht dabei Fledermäuserich Froderick Batlicz, der auch für den einen oder anderen Batman-Witz herhält.

In bester Adventure-Manier bitten wir: Betrachten Sie die Bilder auf dieser Seite. Kommt es Ihnen nicht auch so vor, als würde der Cartoon-Stil von **The Curse of Monkey Island** mit einer Prise Tim Burton (Filmregisseur; u. a. **Nightmare before Christmas**) in untote Gefilde getragen? Recht haben Sie, denn für **A Vampyre Story** ist kein Geringerer verantwortlich als Bill Tiller, Hintergrund- und Cover-Zeichner des Affeninselfluches. Den allerersten Entwurf Mona De Laffites zeichnete Tiller vor rund zehn Jahren auf seiner Hochzeitsreise. Zusammen mit anderen ehemaligen Lucas-Arts-Mitarbeitern hat er ein Projekt aufgestellt, das nach unserer Auffassung den typischen **Monkey Island**-Stil an den Tag (respektive die Nacht) bringt. Grafisch legt die Vampirgeschichte natürlich einen Eckzahn zu: Autumn Moon Entertainment vermischt geschickt 3D-Lichtquellen mit 2D-Hintergründen.

Inhaltlich hagelt es Witze und Anspielungen: So gibt es etwa in Drachsylvanien, dem Ort des ersten der drei Kapitel von **A Vampyre Story**, ein Einrichtungshaus namens Ikillya. Die Geschichte um die Rückkehr Monas zu den Lebenden und Singenden soll insgesamt so lustig sein, dass Sie permanent schmunzelnd vor Ihrem Monitor sitzen, andererseits Mona und ihren Weg so präsentieren, dass Sie mit ihr leiden und lachen wie mit ihrer Namensvetterin in **Max Payne 2**.

Tanz der Vampire

Der Grat zwischen zu leichten und frustrierend schweren Rätseln ist schmal, gleichzeitig steht und fällt die komplette Dramaturgie und der Spielfluss mit den

Ein Rätsel in A Vampyre Story

AUFGEMERKT Ein Beispiel für ein typisches **A Vampyre Story**-Rätsel: Mona hat dem Buch „Vampire für Dummies" entnommen, dass sie eine Kutsche samt Klepper benötigt. Wie praktisch, dass sie von einem preisgünstigen Pferdeverkauf nahebei liest.

SCHLÜSSELSZENE Die Besitzerin des Pferdes würde Mona gern helfen, doch ihr Sohn sperrte sie im Streit im Haus (rechts) ein und warf den Schlüssel in den Brunnen (Bildrand links). Anmerkung: Dieses Bild ist eine frühere Komposition und nicht mit dem derzeitigen grafischen Entwicklungsstand zu vergleichen.

HEISSE TASSE Zu allem Überfluss ist der Brunnen auch noch zugefroren, sodass Mona zum Auftauen heißes Wasser aus einem Kessel braucht. Damit dieses lange genug warm bleibt, nimmt sie sich die Heizdecke von Buttercup. Der Gargoyle am Wohnwagen (oben) ist übrigens ein interessanter Gesprächspartner.

FUNDSTÜCK Unter Einsatz ihrer Vampirfähigkeiten ist sie schließlich im Inneren des Brunnens gelandet und hat den Schlüssel ergattert – nun fliegt Mona wieder hinaus. Außerdem dieses Bild entstammt einer technisch älteren Version.

PLAUSCH Bei der Unterhaltung mit der befreiten Jersey-Lady wechselt **A Vampyre Story** mitunter die Perspektive, um näher an den Gesprächspartnern zu sein.

Vampirgeschichten

Der alte Glaube an Vampire findet auch in modernen Medien noch Verwendung.

In Südosteuropa etablierte sich im 17. Jahrhundert ein volkstümlicher Glaube an Vampire. Menschen wurde nachgesagt, nach ihrem Ableben ihren Gräbern entstiegen zu sein und ihre Heimatdörfer unsicher zu machen.

Was tun bei Vampirismus?

Tritt ein Vampir in Ihr Haus, weil Sie ihn mehr oder minder unabsichtlich eingeladen haben, empfiehlt sich eine gut sortierte Küche, denn Knoblauch sorgt bei einem Vampir nicht nur für schlechten Atem. Gemäß des dämonischen Ursprungs von Vampiren sind auch christliche Reliquien jeder Art zur Bekämpfung nützlich: Kruzifixe und Weihwasser leisten ganze Arbeit. Bei hartnäckigem Vampirismus empfehlen wir einmaliges Pfählen.

Vampire auf der Leinwand

Bram Stokers Roman **Dracula** (1897) trug den Vampirglauben in die westliche Welt. Unter dem Namen **Nosferatu** wurde er 1921 verfilmt – doch nach einem Urheberrechtsprozess mussten alle Kopien in Deutschland vernichtet werden. Nach wie vor ist die Faszination an Vampiren ungebrochen: das Musical **Tanz der Vampire** zieht ebenso Menschen an wie die attraktive Dämonenjägerin **Buffy**. Dabei reicht das Spektrum von düsteren Fantasy-Erzählungen wie **Wächter der Nacht**, emotionalen Persönlichkeitsschilderungen à la **Interview mit einem Vampir** bis zum kindgerechten Familienstreifen **Der kleine Vampir**.

Erinnerungen an Monkey Island 3



SPIEGLEIN, SPIEGLEIN … Damit Mona nicht wegen ihres fehlenden Abbilds auf die Idee kommt, eine Vampirin zu sein, klebte Shrowdy von Kiefer ein von ihm gemaltes Bild auf den Spiegel, auf dem er Froderick erst einzeichnete – und dann wieder durchstrich. Die Zeichnung selbst stammt übrigens von einem von Bill Tillers Kindern!

GOLDSTÜCK Das Kreuz im Interface von **A Vampyre Story** erinnert an die **Monkey Island 3**-Münze. Übrigens haben viele Begriffe einen französischen Einschlag, etwa „le mirror".

CASINO ROYALE Technisch weit auseinander, zeigt der Stil der Figuren und Räume sowie der Einsatz von Lichtquellen starke Parallelen zwischen **A Vampyre Story** und **Monkey Island 3**.

KAMINFEUER Die verschiedenen Lichtquellen kommen in diesem Bild besonders gut zur Geltung. Haben Sie die Spinne im Fenster oben bemerkt?

Puzzles. Um zu verhindern, dass der Spieler wahllos Gegenstände miteinander kombiniert, setzt Autumn Moon Entertainment auf möglichst viele Hinweise der Nichtspielercharaktere und lässt Mona allerlei teils abgefahren-hilfreiche Kommentare von sich geben, wenn Sie scheinbar unsinnige Handlungen ausüben möchten.

Was alle vom **Runaway**-Spuk Geschädigten gern hören: Hotspots sind beim ersten Mal entweder aktiv und potenziell nützlich – oder niemals. Netter Einfall: Ist ein Gegenstand zu unhandlich, um ihn in Monas Inventar (passenderweise ein Sarg) zu deponieren, merkt sie sich die „Idee" des Objekts – so können Sie später ohne Mühsal frühere und entfernte Dinge benutzen. Außerdem besitzt Mona als Vampirin gewisse Spezialfähigkeiten, die sich beim Knoblauch, pardon, Knobeln bezahlt machen. Sie kann sich etwa in eine Fledermaus verwandeln und über Gebiete fliegen. Anspielen konnten wir **A Vampyre Story** noch nicht – was wir aber bisher vernommen haben, deutet auf ein grandioses Abenteuer im besten Lucas-Arts-Format hin, das am Halloween-Tag (31. Oktober) in die Läden flattert.

CHRISTIAN BURTCHEN

Seit ich 1997 meine Mutter bekniete, mir das Geld für **Monkey Island 3** *vorzustrecken, habe ich mich nicht mehr so auf ein Adventure gefreut. Hier erwartet Sie grandioses Abenteuer-Kino!*

Entwickler:	Autumn Moon Entertainment
Anbieter:	Crimson Cow
Termin:	31. Oktober 2007

INTERVIEW MIT GEORG HACH

„Mona schiebt garantiert keine Kisten."



GEORG HACH Producer bei Crimson Cow, zeigte, wie viel Spaß die Aufnahme von Interview-Fotos machen kann (mit PC-Games-Redakteur und Fotograf A. Steidle).

PC Games: Das A und O jedes Adventures sind die Rätsel. Welchen Weg geht ihr bei **A Vampyre Story**? Gibt es Schalterrätsel, Musikrätsel, Minispiele?

Hach: „Musik- und Tonrätsel wie damals in **Loom** gibt es nicht, aber Musik spielt in Monas Leben eine wichtige Rolle, das Thema ist hintergründig immer präsent. An zwei, drei Stellen planen wir Minispiele, die der Spieler aber umgehen kann. Schalterrätsel stehen überhaupt nicht auf dem Programm – wir möchten einen Spielfluss schaffen, in dem das Knobeln Spaß macht. Deswegen gibt es ein im besten Sinne des Wortes klassisches Rätseldesign. Und Kisten schiebt Mona garantiert nicht." (lacht)

PC Games: Wie viel Aufwand steckt ihr in die Synchronisation? Erscheint **A Vampyre Story** multilingual?

Hach: „Wir haben noch nicht abschließend entschieden, ob wir eine mehrsprachige Version herausgeben. Ich kann aber versprechen, dass die deutsche Fassung von **A Vampyre Story** dem englischen Original in nichts nachsteht. Die Lokalisierungsarbeiten sind deutlich aufwendiger als für andere Grafik-Adventures. Die Sprecher kann ich noch nicht verraten – aber es wird den einen oder anderen Wiedererkennungseffekt geben."

PC Games: Die Geschichte um Mona De Laffite ist einerseits abgedreht, andererseits auch anrührend. Möchtet ihr mit der Geschichte Emotionen wecken?

Hach: „Auf jeden Fall. Natürlich ist **A Vampyre Story** ein Comic-Adventure im Wortsinne – es ist lustig. Durchgehend. Aber dahinter steckt auch eine ernste Angelegenheit: Monas Menschwerdung. Im Kern geht es darum, menschlich zu werden und zu sein. Geschichten funktionieren nur, wenn es dir gelingt, mit deiner Geschichte etwas zu sagen. Und das tun wir."



KOPF AN KOPF Die Gegner-KI setzt Sie in den Rennen gehörig unter Druck. So bleibt die Raserei bis zum Ende spannend.

ABGEHOBEN Der kleinste Fahrfehler führt schnell zum Überschlag, oft zum Aus.

NEULING In die frisch eingeführten Buggys steigen Sie auf den C.O.R.R.-Strecken. Diese unterscheiden sich im Fahrverhalten stark von allen anderen Wagen.

Colin McRae: Dirt

Jetzt wird's dreckig: Im neuesten Teil der Rallye-Reihe gehen die Entwickler weg vom reinen Zeitfahren und setzen auf mehr Abwechslung.

Mit etwa acht Millionen Spielen gehört die **Colin McRae**-Reihe zu den erfolgreichsten Rennspiel-Serien überhaupt. Deshalb schickt Sie Codemasters nach zwei Jahren Pause wieder auf die Piste, die fordernder daherkommt als je zuvor. Grund dafür ist, dass **Dirt** davon weggeht, Sie nur in Rallye-Etappen antreten zu lassen.

Diese stehen immer noch auf dem Fahrplan, wechseln sich aber mit Bergrennen, Rallye-Raid, Rallye-Cross oder Läufen der amerikanischen C.O.R.R.-Serie (Championship Off-Road Racing) ab. Erstmals treten Sie dabei gegen andere Fahrer an, die sich zur selben Zeit auf der Strecke befinden. Diese agieren dabei recht geschickt und aggressiv. Passen Sie nicht auf, schieben Sie Ihre Rivalen kurzerhand von der Strecke, das Rennen endet mit einem Überschlag. So kommt bei den 66 Wettbewerben keine Langeweile auf, denn in jeder Stufe der pyramidal aufgebauten Karriere fahren Sie die Rennmodi im Wechsel. Zudem kaufen Sie sich nach Events bessere Boliden, die insgesamt 46 Wagen aus zwölf Klassen umfassen. Es erwartet Sie alles Offroadtaugliche von typischen Rallye-Karren über Buggys bis hin zu Trucks. Die Flitzer, zu denen sich auch der R4-Prototyp von Namenspatron Colin McRae gesellt, sind dabei durchweg lizenziert und entsprechen ihren Vorbildern haargenau. Dies ermöglicht ein detailreiches Schadensmodell. Nach jedem Unfall sehen Sie Ihrem Gefährt an, welche Teile sich gerade verabschiedet haben. So hängt der Seitenspiegel lose an der Fahrertür, die Motorhaube fliegt in hohem Bogen davon oder ein Reifen überholt Sie nach einem Crash.

Virtuelle Realität

Die neue Engine des Spiels macht dies möglich und überzeugt durch ihre Grafik- und Physikeffekte. Die Strecken wirken vor allem im Wald sehr real. Dieser Eindruck entsteht durch den gelungenen Einsatz von Licht und Schatten sowie eine Fülle an Details. Obwohl die angespielte Xbox-360-Version – aus der die Screenshots stammen – noch nicht alle Effekte in finaler Form enthält, macht das Spiel bereits eine gute Figur. Mit Kleinigkeiten wie umknickendem Gras, Staubwolken und Matsch, Gischt auf nasser Fahrbahn oder jubelnden Passanten spart das Spiel in keiner Sekunde.

Im sonnigen Italien etwa verliert man an einem Waldrand durch den Wechsel von Sonne und Schatten auf der Strecke beinahe die Übersicht. Dagegen ist Ihr Fahrer in den USA fast blind, kommt er von einem sonnigen Wüstenabschnitt in eine Waldpassage. Erst nach ein paar Sekunden hellt sich das Bild wieder auf, die Augen gewöhnen sich an die Lichtverhältnisse. Die anspruchsvolle Handhabung der Flitzer erhöht den Schwierigkeitsgrad zusätzlich. Arcade-Fans sind hier falsch. Zwar ist das Spiel nicht gänzlich auf Simulation ausgelegt, ein spaßiges Rallye-Spiel wie **Sega Rally** bekommen Sie aber auch nicht geboten. Irgendwo dazwischen ist **Colin McRae: Dirt** einzuordnen, es schafft somit den Spagat aus anspruchsvollem Rennspiel und spaßiger Bestzeiten-Jagd. (web)

SEBASTIAN WEBER

*Die **Colin McRae**-Reihe war bisher immer die Genre-Referenz und der neueste Teil ist auf dem besten Weg dahin. Die unglaubliche Grafik (PC und Xbox 360 sollen sich nicht unterscheiden) sowie die neuen Modi, die Abwechslung in den angestaubten Rallye-Modus bringen, überzeugen. Lediglich vom Mehrspieler-Part gab's noch nichts zu sehen, was schade ist.*

Entwickler: Codemasters
Anbieter: Codemasters
Termin: Juni 2007

FEUER! Dank Lachgaseinspritzung gehen die aufgemotzten Karren ab wie Raketen.

SAMMELTRIEB Wer gekonnt driftet, bekommt das wichtige Lachgas (N20) gutgeschrieben.

AUSUFERND Pro Auto dürfen Sie bis zu 50 Schichten Farbe und Aufkleber anbringen!

REALES VORBILD Die Entwickler eifern der „Hot Import Nights"-Städtetour nach.

ZEITGEMÄSS Die gute Grafik wirkt noch einen Tick besser als die von **Need for Speed Carbon.**

VOLLGAS Das Spiel setzt auf schnelle Renn-Action ohne nennenswerte Simulationselemente.

Juiced 2

Hot Import Nights | Autos, Models und Musik – mit seinem neuen Hochglanzflitzer fängt Juice Games die Atmosphäre des amerikanischen Rennzirkus ein.

Wie passen Breakdancer, Bikini-Models und Energy-Drinks mit nächtlichen Straßenrennen zusammen? Die Antwort auf diese Frage kennt allein die Marketing-Abteilung der „Hot Import Nights"-Städtetour (HIN), die jedes Jahr wie ein Jahrmarkt quer durch die USA zieht. Weil man das ganze Drumherum auf dem PC schlecht simulieren kann, konzentrieren sich die Designer bei Juice Games auf das Rennen: **Juiced 2: Hot Import Nights** wird ein betont actionlastiges Rennspiel, bei dem Simulationsfans besser vorher das Gehirn ausschalten. Wir haben uns für Sie auf die Piste gewagt.

Im Tuning-Wahn

Projektleiter Phil Owen startet die Vorführung mit einem Ausflug in die Tuning-Garage. Hier verschönern Sie Ihren fahrbaren Untersatz nach allen Regeln der Kunst. Neue Spoiler, Motorhaube, Scheinwerfer, Reifen – es warten Hundertschaften an lizenzierten Zubehörteilen auf ihre Montage. So ganz ins Detail wie **Need for Speed Carbon** geht **Juiced 2** allerdings nicht. Stattdessen gibt es eher ungewöhnliche Basteloptionen: Selbst die Sitze, Lenkräder und Fensterscheiben lassen sich austauschen! Die digitale Lackierwerkstatt schießt allerdings den Vogel ab: „Bis zu 50 Farb- und Aufkleberschichten dürft ihr auf ein Fahrzeug auftragen", freut sich Owen. Der dazugehörige Editor ist leicht bedienbar, erlaubt stufenlose Farbübergänge und freies Drehen sowie Zurechtschneiden und Aufkleben der über 2.000 Ziermotive.

Wie sich das alles auf das Fahrverhalten auswirkt? Gar nicht! Derzeit bringt nur die Wahl der Reifen merkliche Veränderungen der Fahreigenschaften.

Rasen ohne Reue

Haben Sie sich im Tuning-Labor ausgetobt, bringen Sie Ihren Toyota Supra Mk4, Mitsubishi Eclipse 2003 oder ein anderes der rund 90 Vehikel auf die Straße. Phil Owen führte uns zwei Varianten des Karrieremodus vor: Zeit- und Driftrennen. Im Wettlauf gegen die Uhr haben Sie nur eine Chance, wenn Sie mit gekonntem Um-die-Kurve-Schlittern den Lachgastank Ihres Fahrzeugs füllen. Auf Knopfdruck spritzen Sie das potente Gemisch in die Maschine ein, was zu einer mächtigen Leistungssteigerung mit fetter Beschleunigungsspitze führt. Rücken Sie einem computergesteuerten Gegner auf die Pelle, verliert er womöglich die Nerven und gibt Ihnen so die Chance auf ein Überholmanöver. In den Driftrennen sind Sie hingegen alleine unterwegs, um mit versiertem Kurvendriften möglichst viele Punkte einzusacken. Im Online-Modus lernt die Spiel-KI Ihr charakteristisches Fahrverhalten und erstellt anhand dieser Daten einen „Geisterfahrer", den sich andere **Juiced 2**-Spieler herunterladen können. (ra)

ROLAND AUSTINAT



***Juiced 2: Hot Import Nights** ist keine Simulation. Eigentlich kein Problem, doch mir ist das ultradetaillierte Aufmotzen meines Vehikels dann doch etwas zu sinnfrei: Es wirkt sich nicht mal auf das Fahrverhalten aus! Da heißt es: Ruhe bewahren und auf eine spielbare Version warten.*

Entwickler:	Juice Games
Anbieter:	THQ
Termin:	Herbst 2007



Ideenklau oder Tauschgeschäft?

Inspiriert durch den Film The Fast and the Furious legte Need for Speed Underground den Grundstein für Tuning-Rennspiele. Danach kam Juiced. Seitdem scheinen beide Serien ihre Ideen auszutauschen.



NFSU Das erste Tuning-Rennspiel setzte auf Untergrund-Rennen.

JUICED Übernahm die Grundidee und fügte das Teamplay hinzu.

JUICED 2 Kopiert Rennmodi und fügt ein Event (HIN) hinzu.

NFSC Adaptierte das Teamplay und fügte Autosculpt hinzu.



BABES

Auch bei Juiced 2 dürfen hübsche Frauen nicht fehlen! Sie sind bei Untergrund-Rennspielen obligatorisch.



EINDRUCKSVOLL Selbst einige Standardmonster nehmen enorme Ausmaße an. Das gelungene Gegner-Design ist eine klare Stärke von **Loki**.

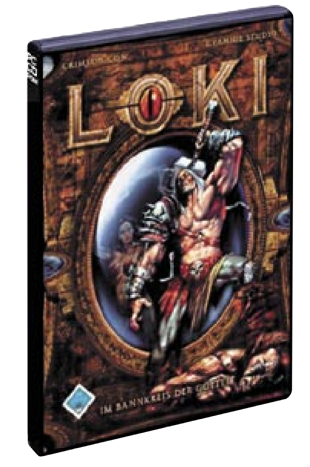
HEFTIG Obwohl es das Spiel mit der Gewalt nicht übertreibt, fließen teils große Mengen an Pixelblut.

LÄCHELN! Die Sneak-Peek-Teilnehmer posieren vor unserem Verlagsgebäude für die Kamera.

PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Loki
- Loki-Poster



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Loki

Im Bannkreis der Götter | Sechs Auserwählte fühlen dem hitverdächtigen Action-Rollenspiel kräftig auf den Reißzahn.

Ach, ist das schön: der Ostersamstag. Ganz Deutschland ist mit dem Bemalen von Eiern beschäftigt. Man genießt das milde Aprilwetter, nascht ohne Reue und unternimmt Spaziergänge in der Frühlingssonne.

„Alles Unsinn!“, dachten wir uns und luden stattdessen sechs treue PC-Games-Leser ein, um das Action-Rollenspiel **Loki: Im Bannkreis der Götter** auszuprobieren. Gemeinsam stürzten wir uns in ein Hack-'n'-Slay-Fest, das vor markigen Helden, fetten Waffen, blutigen Handgemengen und nackter Haut nur so überkocht. Wie viel Spaß dieses martialische Treiben bereits macht, verraten unsere Sneak-Peek-Teilnehmer.

Genre-Kenner am Werk

Alle Tester sind erfahrene Action-Rollenspieler, kennen **Titan Quest** und **Diablo 2** wie ihre Westentasche. Da die vorliegende **Loki**-Version noch Beta-Status und somit einige Macken besitzt, ist auch Georg Hach, Produktmanager von Crimson Cow, anwesend. Er erklärt, welche Fehler und Unstimmigkeiten noch zu erwarten sind, und steht unseren Lesern bei auftretenden Fragen mit Rat und Tat zur Seite.

Sofort nach Spielstart ist die Sorgfalt unserer Teilnehmer zu erkennen: Alle besuchen zunächst die Grafikoptionen und überprüfen, ob auch sämtliche Detailregler am Maximum liegen. Markus Henninger lässt nichts anbrennen und begibt sich direkt in den Mehrspielermodus, sein Kumpel Armin Schmidt tut es ihm gleich. Er erklärt: „Multiplayer ist für mich nicht einfach nur wichtig, er ist absolut kaufentscheidend!“ Georg Hach merkt an, dass der Einzelspielermodus in der vorliegenden Version allerdings wesentlich ausgereifter ist. Mehrspielerpartien sind zwar durchaus möglich, haben aber noch mit technischen Problemen zu kämpfen. Der Beweis folgt sogleich: Markus' und Armins Charaktere bewegen sich nicht vom Fleck, ein Neustart des Spiels ist nötig.

Christopher Schulz wählt sich eine Schamanin als Klasse, macht mit der halbnackten Dame die aztekischen Dschungelwälder unsicher. Ein Bug verhindert bei ihm plötzlich das Öffnen einer Truhe, da wiederholt eine Falle ausgelöst wird. Georg notiert: „Ein typischer Bug, ganz normal für eine Beta.“ Das Balancing gibt Christopher noch zu denken; es droppen wenig Tränke und einige Gegner erscheinen noch zu stark. „Am Balancing sind wir gerade dran, das Spiel erscheint ja erst in rund sechs Wochen“, teilt uns Georg mit. Na hoffentlich!

Eine Frage des Glaubens

Die Version enthält noch keinen der geplanten Anfängertipps. Besonders das Skillsystem möchten unsere Teilnehmer daher erklärt bekommen. Georg fasst zusammen: Ein Teil der Erfahrungspunkte fließt in eine Art „Glaubensleiste“. Je nachdem welchen Gott – pro Klasse stehen drei zur Auswahl – man anbetet, erhält man dafür Talentpunkte. Diese sind wiederum nötig, um sich neue Skills zu kaufen und so den Charakter auszubauen. Das gefällt unseren Testern gut. Zwar wünschen sich einige noch mehr passive Talente (beispielsweise Auren), doch insgesamt findet das Konzept mit den Glaubensrichtungen großen Zuspruch.

Seltsame Erkenntnis: Keiner der Teilnehmer erwärmt sich für die griechische Kämpferin. Wieso? Armin und Markus stapfen lieber mit ihren Barbaren durchs eisige Nordland. „Die fette Rüstung, die Zweihandschwerter – einfach nur geil!“, urteilt Armin und fügt hinzu: „Fast so geil wie die zufallsgenerierten Levels. Was mussten wir lange darauf warten!“ Er spielt damit auf die statischen Szenerien von **Titan Quest** und **Sacred** an. In **Loki** werden die Umgebungen wie in **Diablo 2** zufällig generiert – das erhöht die Wiederspielbarkeit enorm.

Dominik und Marcus haben sich für den ägyptischen Zauberer entschieden und mischen so feuerspuckend und blitzeschleudernd die Wüste auf. Marcus freut sich über die Teleport-Funktion: „Die ist klasse, so kann ich schnell zwischen den Karten wechseln!“ Dominik ist derweil in einem finsteren Tempel unterwegs und erwidert: „Das Teleportieren ist zwar praktisch, doch wenn du in einem Dungeon bist, landest du dort am Eingang anstelle deines Ausgangspunktes.“ Georg nickt: „Da hast du Recht, das könnte

»Loki spricht den Jäger in mir an!«

NAME: Marcus Becker
ALTER: 34 Jahre
BERUF: Taxifahrer, Funker
ZULETZT GESPIELT: Oblivion, Gothic-Reihe

MARCUS BECKER ÜBER LOKI: „Nur noch ein Levelaufstieg, nur noch eine bessere Rüstung ... dieses Spiel hat es tatsächlich geschafft, den Jäger in mir zu wecken! Die Grafik ist sehr zeitgemäß und das Interface gefällt mir auch. Ich hätte nur gern eine Übersicht, welche Slots ich an meiner Spielfigur überhaupt bestücken kann. Zum Glück hilft der Kiosk, das Inventar sauber zu halten.“

»An manchen Punkten mangelt es leider noch.«



NAME: Dominik Wuttke
ALTER: 28 Jahre
BERUF: IT-System-Kfm.
ZULETZT GESPIELT: Titan Quest, WoW

DOMINIK WUTTKE ÜBER LOKI: „Fettes Spiel! Die Atmosphäre ist super und die Charakterentwicklung gefällt mir auch. Doch das Inventar ist misslungen, das hätte man auch anders lösen können. So wird ein außerordentliches Spiel teilweise zum Text-Adventure degradiert.“



»Multiplayer ist das Kaufkriterium!«



NAME: Armin Schmidt
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Student (Wirtschaftsinformatik)
ZULETZT GESPIELT: Sacred, Diablo 2, Prey

ARMIN SCHMIDT ÜBER LOKI: „Das Spiel steht und fällt mit dem Mehrspielermodus – da ist es nun die Aufgabe der Qualitätssicherung, das Ding richtig rund zu kriegen. Was mir noch wirklich fehlt, sind eine ordentliche Kartenfunktion und ein typischer Charakterbildschirm. Auch dürften es ruhig ein paar zusätzliche passive Skills sein. Aber: Die erwachsene Atmosphäre ist klasse, es geht blutig zur Sache!“

»Es hat mich nicht mehr losgelassen.«



NAME: Markus Henninger
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Zeitsoldat
ZULETZT GESPIELT: Silverfall, Diablo 2

MARKUS HENNINGER ÜBER LOKI: „Keine Frage: Das Spiel braucht auf jeden Fall noch eine vernünftige große Karte. Ansonsten hoffe ich für den Mehrspielermodus das Beste. Ich bin positiv überrascht, am liebsten würde ich jetzt hier bleiben und einfach weiterspielen!“

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

Loki: Im Bannkreis der Götter

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik und Atmosphäre



Leser: Zwischen zeitgemäß und großartig, so bewerten unsere Tester die Grafik. Besonders die detaillierten Charaktermodelle, das fantasievolle Gegner-Design und die Zaubereffekte überzeugen. Die Atmosphäre ist dicht, auch wenn die (gute!) Musik sich etwas zurückhält.

PC Games: Technisch ist **Loki** nicht so perfekt wie **Titan Quest**, doch tut das dem schicken Design und der guten Atmosphäre keinen Abbruch.

Charakterentwicklung



Leser: Zauberer, Barbar, Schamanin oder Kämpferin – jede Klasse besitzt ein markantes Aussehen und hebt sich deutlich vom Rest ab. Darauf stehen unsere Tester! Auch die Talentbäume sowie die Möglichkeit, jederzeit und kostenlos umzuskillen, hinterlassen bei fünf von sechs Lesern einen positiven Eindruck.

PC Games: Nicht innovativ, aber stilvoll: Die Klassen von **Loki** sind ein echtes Highlight!

Suchtfaktor



Leser: Der Einstieg fällt **Diablo 2**-Kennern leicht, sofort setzt das typische Suchtverhalten ein: Gegner jagen, Erfahrungspunkte sammeln, Schätze anhäufen, Charakter entwickeln. Unsere Leser sind zufrieden, obwohl **Loki** keinerlei Innovationen bietet.

PC Games: Das Gameplay erinnert voll und ganz an den Klassiker **Diablo 2**. Das bedeutet: Binnen Minuten hatte auch uns die Sucht gepackt.

man besser lösen. Sonst muss man ja nach jedem Teleport durch einen leeren Dungeon latschen. Das ist blöd.“ In diesem Augenblick reißt Dominik ungläubig die Augen auf: Seine Gold-Anzeige beträgt den astronomischen Wert von 7.669.760: „Und dabei habe ich nur billiges Zeug verkauft!“ Ein schöner Bug, finden wir. Ironischerweise schlägt er Minuten später noch einmal zu und setzt Dominiks Guthaben auf minus (!) zwölf Milliarden Goldstücke. Die Anwesenden können sich ein Lachen nicht verkneifen.

Das läuft rund ...

Grafik und Atmosphäre erhalten Bestnoten von unseren Lesern. Zwar ist die Technik nicht so brillant wie die eines **Titan Quest** und die ruhige Musik könnte dynamischer sein, doch das Gesamturteil bleibt hier positiv. Auch Tempo und Action stimmen: Nicht zu schnell und nicht zu langsam mäht man sich durch die Gegnerreihen, die Verteilung von Beutestücken ist motivierend. Das Balancing – ein oft angesprochener Punkt – wird schlussendlich darüber entscheiden, ob **Loki** hier an das Vorbild **Diablo 2** heranreicht.

... und das noch nicht

Anstelle eines typischen Charakterfensters verwendet **Loki** ein Inventar in Listenform. Der Vorteil: Per Rechtsklick verfrachtet man unwichtige Items in den sogenannten Kiosk, eine Ablage für zum Verkauf bestimmter Beute. So praktisch das sein mag: Fast alle Leser wünschen sich ein typisches Charakterfenster mit sichtbaren Slots für anlegbare Ausrüstung. Hinterlassene Items liegen auch nicht frei herum, sondern werden in Beuteln zusammengefasst – die unseren Testern zu unauffällig erscheinen. Am schmerzlichsten vermisst man allerdings eine große, einblendbare Karte. Georg erklärt dazu: „Eine große Übersichtskarte wünschen wir uns auch – wir arbeiten dran!“

Zum Schluss wagen wir dann doch noch einen Blick in den unfertigen, kooperativen Mehrspielermodus. Auch hier wünschen sich die Teilnehmer mehr Bedienkomfort: Eine Party-Übersicht, eine Handelsfunktion und Markierungen auf der Minikarte, ähnlich wie in Online-Rollenspielen. Fünf der sechs Tester sind davon überzeugt, dass ein ausgereifter Mehrspielermodus über den Erfolg von **Loki** entscheiden wird. Weit oben auf der Wunschliste stehen außerdem: das Beheben der Bugs und ein ordentliches Balancing. Sollte Entwickler Cyanide das gelingen, hat **Loki** – und da sind sich alle einig – das Zeug zum Genre-Klassiker und könnte selbst **Titan Quest** überflügeln. (fs)

»Nicht schlecht! Es geht direkt zur Sache.«



NAME: Maximilian Geiler
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Student (Lehramt)
ZULETZT GESPIELT: Diablo 2, PES 6, C&C

MAXIMILIAN GEILER ÜBER LOKI: „Sehr gute Grafik! Die Effekte sind richtig schön und das Gegner-Design finde ich super. Neben der dichten Atmosphäre gefällt mir auch das erfrischende Inventarsystem mit der praktischen Kiosk-Funktion. Nun bin ich gespannt, ob der Mehrspielermodus bis zum Release stabil und bugfrei läuft.“

» Ein potenzieller Dauerbrenner.«



NAME: Christopher Schulz
ALTER: 19Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: Gothic, C&C, Diablo 2

CHRISTOPHER SCHULZ ÜBER LOKI: „Die drei Talentbäume unterscheiden sich deutlich voneinander, so macht die Charakterentwicklung Spaß. Nett, dass ich jederzeit umskillen darf! Von den Bugs und Balancing-Problemen bin ich aber enttäuscht, hoffentlich bekommen die Entwickler das bis zum Release hin!“

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur“ ein Tendenzurteil.



Erwartungen übertroffen

Erwartungen erfüllt



Erwartungen nicht erfüllt



Bedienkomfort



Leser: Das tabellenartige Inventar mitsamt Kiosk ist zwar komfortabel. Trotzdem wünschen sich unsere Tester ein klassisches Charaktermenü. Auch das Fehlen einer großen Karte und die nur schwer auszumachenden Beutesäcke stoßen auf wenig Gegenliebe.

PC Games: Der Kiosk ist richtig sinnvoll, über das Inventar in Listenform lässt sich jedoch streiten. Die einblendbare Karte muss unbedingt rein!

Mehrspielermodus



Leser: Auf den kooperativen Mehrspielermodus freuen sich unsere Tester ganz besonders. Da die gespielte Beta-Version hier noch nicht repräsentativ ist, ist die Gruppe neutral eingestellt. Trotzdem werden Wünsche wie eine Party-Übersicht und ein Handelsfenster geäußert.

PC Games: Wenn Cyanide den Mehrspielermodus stabil und fair hinbekommt, könnte **Loki** im Genre wie eine Bombe einschlagen.

Handwerk (Crafting)



Leser: Ausprobiert hat's keiner, doch Georg gab eine umfassende Crafting-Präsentation zum Besten. Das gut zu bedienende Handwerkssystem hat unsere Leser beeindruckt, sodass die meisten von ihnen sich darauf besonders freuen.

PC Games: Das Handwerkssystem spielt anfangs noch keine Rolle, gewinnt aber schnell an Bedeutung. Bei der Fülle an Möglichkeiten kann **Diablos** Horadrim-Würfel einpacken!



ACTION PUR In den frostigen Wäldern der Nordmänner teilt unser Barbar mit einer riesigen Zweihandaxt aus. Einige Feinde sind derzeit aber noch zu stark.



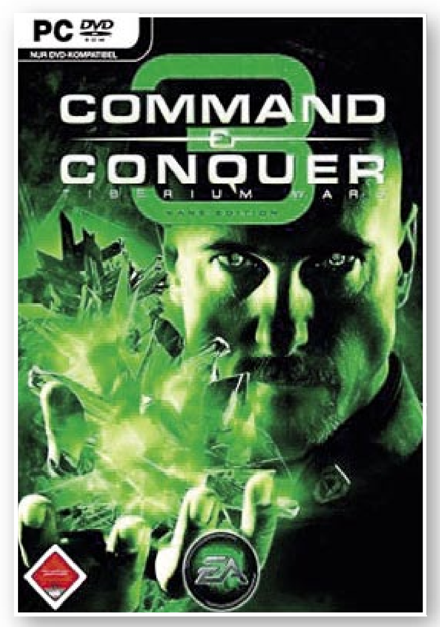
SCHÖN EKLIG Schon zu Beginn trifft man in der Wüste Ägyptens auf diese fein animierten Riesenviecher. Unser Magier reagiert umgehend mit einem Blitzschlag.



Top-Prämien für Zocker!**

Hammer-Spiele für null Komma nix

** Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

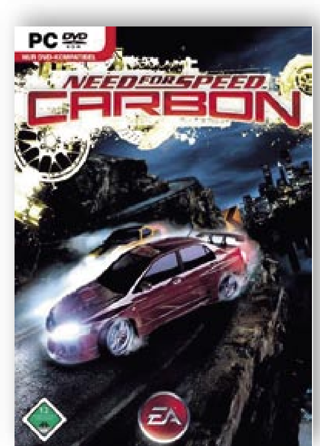


Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Im neuen Teil der beliebten Echtzeit-Strategieserie **Command & Conquer** erwartet Sie Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Der berüchtigte Kane ist zurückgekehrt, um die Bruderschaft von Nod anzuführen und einen gewaltigen globalen Angriff gegen die Global Defense Initiative zu starten. Mit atemberaubender Grafik und tollen Licht- und Shader-Effekten, einer epischen Story und der bekannt rasanten Spielweise wird **C&C 3** einen neuen Genre-Standard setzen. Noch keine Altersfreigabe erteilt!
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**
Prämiennummer: 003161

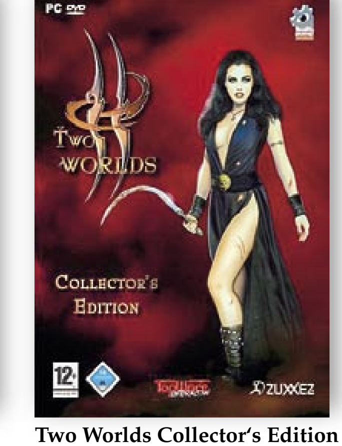
Razer DeathAdder
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus besitzt insgesamt fünft Knöpfe (inklusive beleuchtetem Scrollrad) und mit einem 200 cm langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Die DeathAdder ist zwar nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langem Zocken keine Verspannungen im Handgelenk auftreten.
Prämiennummer: 003164



Silent Hunter 4
Silent Hunter ist zurück! Spielen Sie die realistisch wirkende, ergreifende und historisch exakte Simulation. Holen Sie sich den vierten Teil als Aboprämie!
Prämiennummer: 003207



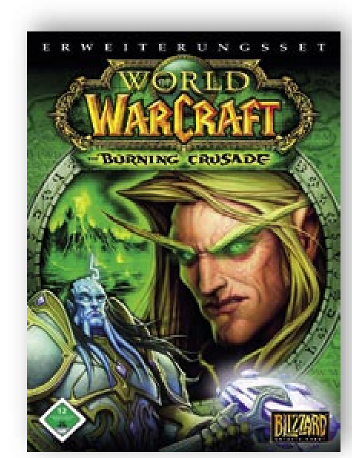
Need for Speed Carbon
Adrenalinfördernd und rasant! Heiße Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.
Prämiennummer: 003092



Two Worlds Collector's Edition
Sichern Sie sich die Collector's Edition vom Rollenspiel **Two Worlds** – limitiert auf wenige Exemplare und nur, solange der Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003208



Test Drive Unlimited
Test Drive Unlimited ist das ultimative automobile Spielerlebnis, mit dem Sie auf über 1.500 Kilometern offline und online packende Rennen fahren.
Prämiennummer: 003165

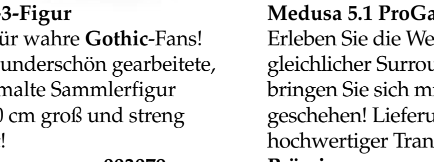


World of Warcraft: The Burning Crusade
Die Erweiterung zu Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel veredelt Ihr Suchtspiel Nummer 1 aufs Feinste.
Prämiennummer: 003076



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918





Gothic-3-Figur
Pflicht für wahre **Gothic**-Fans! Diese wunderschön gearbeitete, handbemalte Sammlerfigur ist ca. 40 cm groß und streng limitiert!
Prämiennummer: 003079



Medusa 5.1 ProGamer
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds, bringen Sie sich mitten ins Spielgeschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
Prämiennummer: 003034

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

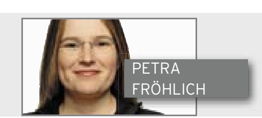
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 43

TEST


PETRA FRÖHLICH

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Command & Conquer 3 Tiberium Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lieblose Knut-Spiele – das hat er nicht verdient
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis

DIRK GOODING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R. und Dawn of War: Dark Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Ich hab wegen WoW-Sucht zwei Kilo zugenommen!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dass die Demo meiner Band bald im Kasten ist. Und auf God of War 2!


STEFAN WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Keine Zeit für C&C 3 zu haben
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Der Herr der Ringe Online

OLIVER HAAKE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: C&C 3, Silent Hunter 4 und WoW: TBC
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass der Tag nur 24 Stunden hat
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis


THOMAS WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Final Fantasy XII (PS2)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dawnspire
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: God of War 2 (PS2)

SEBASTIAN THÖING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R. und Jawbreaker auf dem Handy
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Virtua Tennis 3 – echt schade drum ...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis, Stranglehold, Alan Wake


FELIX SCHÜTZ

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R., Der Herr der Ringe Online (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dawn of Magic
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: God of War 2 (PS2), A Vampyre Story und Overlord

ROBERT HORN

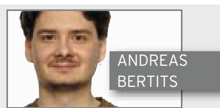
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die lange Wartezeit auf Crysis und UT 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis und Unreal Tournament 3


ROLAND AUSTINAT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Tag hat zu wenig Stunden zum Spielen
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Instanzen mit fähigen Mitspielern

ANSGAR STEIDLE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl und Ascension to the Throne
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Weihnachtsspiele-Boom scheint vorbei
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Urlaub – und das Casting des neuen Gitarristen ;)


ANDREAS BERTITS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Final Fantasy XII
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dawnspire
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das Schwarze Auge: Drakensang

RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3: The War Chiefs
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Osterhase kommt zu Fuß
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Seine neue TÜV-Plakette


CHRISTIAN BURTCHEN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Final Cut Express
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Kein Video von Die Siedler 6 möglich
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Universe at War, A Vampyre Story

MARC BREHME

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der irrsinnige Preis der Playstation 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Two Worlds


SEBASTIAN WEBER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Overlord
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Mein Fernseher ist zu klein für Xbox
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Colin McRae, Overlord, Crysis


FRANK STÖWER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Atis neue DX-10-Grafikkarte ist noch nicht lieferbar
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Stranglehold, Bioshock und Crysis

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Freizeit ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt:

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5


BEISPIEL: COMPANY OF HEROES

BEISPIEL: PREY

KLASSE 4

BEISPIEL: NEVERWINTER NIGHTS 2


BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C GENERÄLE


BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2


BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1


BEISPIEL: STARCRAFT


BEISPIEL: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005/2006	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004 (dt)
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-Nacht-Wechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MB RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD

GOLD AWARD 90 06/2007 — SILBER AWARD 85 06/2007

PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Black & White 2
Company of Heroes
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 07
Prey
Quake 4 (dt.)
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
FIFA 07
GT Legends
GTA San Andreas
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 07
Need for Speed Underground 2
NHL 07
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft



FEURIG Die Gefechte in S.T.A.L.K.E.R. sind herausfordernd und spaßig. Taktische Tiefe suchen Sie allerdings vergeblich.

DURCHGELINST Der beste Freund des gewitzten Online-Schützen ist das Zielfernrohr. So nah wie auf dem Bild links kommen Sie Ihren Gegnern nur in seltenen und tödlichen Fällen.

S.T.A.L.K.E.R.

AUF DVD
Video

Shadow of Chernobyl | Das Spiel ist im Handel, die Server füllen sich. Wir haben uns für Sie in die Mehrspielergefechte in der verseuchten Zone gestürzt.

Es klingt ein bisschen wie das Paradies der Mehrspieler-Fans: Eine Welt voll mit tödlichen Anomalien, umherwandernden Monstern und Stalkern, die einen für ein paar Münzen gnadenlos über den Haufen schießen würden. Dazu Ruinenlandschaften mit zahlreichen Versteckmöglichkeiten, Wetter- sowie Tag- und Nachtwechsel. Was **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** aber letztendlich im Mehrspielermodus auffährt, sind drei Spielmodi der altbekannten Standardkost.



Innovation gesucht

Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture-the-Artefact sind beileibe keine Neuerfindungen. Entwickler GSC hat die drei Spielmodi einfach in die stimmige Welt rund um Tschernobyl gepackt und einige Elemente erfolgreicher Online-Shooter eingebaut. So kaufen Sie zu Beginn jeder Runde Ihre Waffen und Ausrüstung über ein komfortables Menü, ähnlich wie in **Counter-Strike**. Zur Wahl stehen Handfeuerwaffen, ein Haufen Maschinengewehre, Granaten, Schutzanzüge und jede Menge Kleinteile der Marke Pimp-my-Gewehr. Das nötige Kleingeld für solche Aufrüstaktionen verdienen Sie sich durch erfolgreiches Entledigen Ihrer Kontrahenten, Kopftreffer bringen sogar noch mehr. Zusätzlich lassen besiegte Widersacher Geldkassetten fallen. Wer die einsammelt, macht nochmal extra Kohle. Der Haken an der Sache ist offensichtlich: Wer mehrere Runden lang kein Opfer vor die Flinte bekommt, steht irgendwann komplett verarmt mit der billigsten Pistole in der Hand auf ziemlich verlorenem Posten. Ähnliches ist Online-Kriegern aber schon aus schiefgelaufenen Runden **Counter-Strike** bekannt. Zudem können Sie sich die Waffen gescheiterter Mitspieler jederzeit aneignen und so dem eigenen Glück etwas auf die Sprünge helfen.

Vom Anfänger zur Legende

In den drei Spielvarianten stehen Ihnen die dicksten Waffen und Rüstungen aber freilich nicht von Beginn an zur Verfügung. Die Entwickler haben den Mehrspielerpartien ein simples, aber motivierendes Rangsystem spendiert. Je nach Stufe haben Sie Zugriff auf bessere Waffen oder Schutzanzüge. So können Sie als Anfänger gerade mal ein paar AK-74-Maschinengewehre kaufen. Stalker-Legenden, die höchste Stufe, greifen sich dagegen das punktgenaue FT 200M, die wohl beste Waffe im Spiel. Die fünf erreichbaren Ränge sind allerdings nicht permanent:

Die Artefaktfalle

1. BASTLER Haben Sie ein Artefakt aufgenommen, verwandeln Sie es in eine Waffe.

2. KÖDER Per Klick transformieren Sie den strahlenden Ball zur tödlichen Falle.

3. GRILLFEST Rennt ein Opfer in die Falle, wird das Ihrem Konto gutgeschrieben.

Der verstrahlte Kaufrausch

Über ein leicht zugängliches Menü erwerben Sie überlebenswichtige Güter: Waffen, Schutzanzüge, Munition und Zubehör.

Waffen
Je nach Rang und Vermögen greifen Sie zu unterschiedlichen Krachmachern. Das Angebot reicht von der billigsten AK 74/2U für 375 Rubel bis hin zur superteuren Gausskanone. Auch schwere Geschütze wie Raketenwerfer dürfen sich Stalker mit prallem Geldbeutel zulegen.

Munition
Granaten und verschiedene Munitionstypen kaufen Sie hier ein. Allerdings benötigen Sie diese Option nur im Artefaktmodus, in den anderen Modi ist die Munition unbegrenzt.

Kampfwesten
Damit Sie im Feindfeuer nicht sofort umkippen, empfiehlt sich der Kauf eines schützenden Anzugs. Auch hier gilt: Je höher Ihr Rang, desto besser die Bleiwesten.

Zubehör
Verbände erstehen Sie hier ebenso wie nette Accessoires für Ihre Waffe. Schalldämpfer und Zielfernrohr erleichtern das Überleben.



Sets speichern
Um nicht in jeder Runde immer wieder das gleiche Sortiment zu kaufen, speichern Sie hier einfach drei verschiedene Ausrüstungssets.

Sobald eine Runde zu Ende ist, klettern Sie erneut die Rangliste empor, um sich Ihr Lieblingsgewehr zu sichern. Aus diesem Grund entfaltet sich der volle Spielspaß einer Partie erst auf Servern mit hohen Zielvorgaben (beispielsweise 100 Kills). Nur so haben Sie ausreichend Zeit, um auf den höchsten Rang aufzusteigen. Auch hier der Nachteil: Spieler, die erst spät auf einen solchen Server einsteigen, sehen gegen ihre aufgemotzten Widersacher kaum Land. Dem wirkt ein wenig die Shooter-untypische Gestaltung der Spielkarten entgegen. Wirklich sicher ist man nirgends: Wer **S.T.A.L.K.E.R.** im Einzelspielermodus gespielt hat, findet sich auf den Mehrspielerschlachtfeldern sofort zurecht. Kein Wunder, wurden die Maps doch dem Hauptspiel entnommen.

So kämpfen Sie beispielsweise in dem Militärlager der Freiheitsfraktion, dem Sie in der zweiten Spielhälfte einen Besuch abstatten. Auch die Stadt der Wächter, Mittelpunkt Ihrer Ausflüge in die Zone, taucht als verwinkeltes Kampfgebiet im Mehrspieler wieder auf. Einerseits haben es sich die Entwickler damit reichlich einfach gemacht, andererseits gab es wohl bisher kaum so ausgefeilte und wunderschöne Landschaften in Online-Schlachten zu bewundern. Die heruntergekommenen Fabriken und verfallenen Gebäude, die beim Alleingang schon für offene Münder gesorgt haben, bilden jetzt den triftigen Grund für eine Mehrspielerhatz durch verrottende Hallen und überwucherte Gemäuer. Hier liegt auch der Knackpunkt der riesigen Karten: Die chaotische Anordnung und das unübersichtliche Gelände gewähren keine Verschnaufpause. Es gibt an keiner Karte Orte, die nicht über mindestens zwei Stellen stürmbar sind. Damit negiert **S.T.A.L.K.E.R.** den



KREUZFEUER Am Fundort eines Artefakts entflammt ein bleihaltiges Streitgespräch. Die beiden Parteien unterscheiden sich optisch kaum voneinander.



VON HINTEN Direkt vor unserer Flinte spawnt ein Gegner. Normalerweise ein Grund zur diebischen Freude, wenn uns selbst das nicht auch dauernd passieren würde!

Das sagen die Spieler

MICHAEL MOCH
Projektleiter der Webseite Oblivion-Lost.de



„Obwohl GSC Game World den MP-Part gemeinsam mit dem hauseigenen Pro-Gaming Clan entwickelt und optimiert hat, gibt es dennoch einige Mankos, die für mich den Gesamteindruck des Multiplayer-Modus trüben. So fehlen Anti-Cheat-Tools, die das Leben der Cheater im Spiel erschweren sollen, und es gibt trotz der ersten beiden Patches starke Performance-Probleme, die das schnelle Zielen/Treffen in einigen Gefechten unmöglich machen. Nichtsdestotrotz gefällt mir am Multiplayer-Modus das schnelle Gameplay, wo das Aiming und die Reaktion auf eine harte Probe gestellt werden. Insgesamt macht mir der Mehrspielermodus sehr viel Spaß, wenn man mit genügend Spielern auf einem Server zusammenspielt und dazu einen leistungsstarken Rechner besitzt. Nur leider hat der Multiplayer-Modus noch einige Kinderkrankheiten, die erst mit den nächsten Patches behoben werden müssen. Erst wenn diese behoben sind, steht mit dem **S.T.A.L.K.E.R.**-Mehrspielermodus ein schnelles und E-Sport-taugliches Spiel vor der Tür."

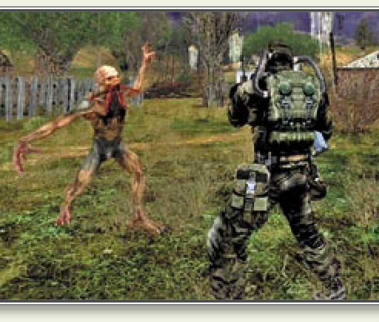
MARCOS DUARTE
Teamleiter der Webseite Oblivion-Lost.de

„Man muss schon ein hartgesottener Shooter-Veteran sein, um es zu lieben – denn an manchen Stellen wirkt der Mehrspielerpart auf mich noch sehr unfertig. Starke Lags auf öffentlichen Servern, ein fehlendes Anti-Cheat-Tool, beispielsweise Punkbuster, sowie starke Performance-Probleme, die in durchweg jeder Leistungsklasse präsent sind. Ein weiterer großer Nachteil ist das Rangsystem, welches das Spiel zugleich stark von **Counter-Strike** unterscheidet, es Anfängern jedoch unnötig schwer macht. So gibt es zwar Runden, man spawnt jedoch nach einem Abschuss sofort wieder mit der Standardpistole ausgerüstet in das laufende Spiel zurück. Sehr zur Freude von campenden Scharfschützen. Überzeugend wirken auf mich jedoch die weitläufigen Multiplayer-Karten sowie das dynamische Wetter, mit dem spannende Häuserkämpfe inmitten eines tobenden Sturms möglich werden. Kurzum: Momentan ist der MP-Part zwar interessant anzusehen, im jetzigen Zustand für mich jedoch nichts Besonderes."

Vergessene Schätze



Schade, dass sie nicht drin sind: Mehrspielermodi, die PC-Games-Redakteure gern spielen würden:



- **Jagd auf den Blutsauger**: Ein einzelner Spieler schlüpft in die Rolle des unsichtbaren, aber mächtigen Monsters.
- **Laboreroberung**: Ein Team schützt den Hirnschmelzer, das andere Team versucht, ihn zu zerstören. Alle fünf Minuten wird der Schmelzer aktiviert.
- **Contamination**: Unaufhaltsam steigt der Strahlungs-Level! Wer als Letzter überlebt, gewinnt die Runde.
- **Russian Deathmatch**: Die Spieler haben von Beginn an fünf Flaschen Wodka intus. Gespielt wird auf den morschen Dächern Prypjats.

vorhin erwähnten unfairen Vorteil dicker Waffen. Selbst mit teuerster Panzerung und schwerster Bleipuste sind Sie vor Gegnern nicht sicher, die plötzlich um die Ecke springen. Noch schlimmer: In den Deathmatch-Gefechten werden Sie zufallsbestimmt wiederbelebt. Nicht selten kommt es dabei vor, dass das Programm Sie direkt vor einen schussbereiten Feind wirft. Das nervt, wenn man gerade die letzten Rubel für das beste Scharfschützengewehr geopfert hat.

Gemeinsam Einsam

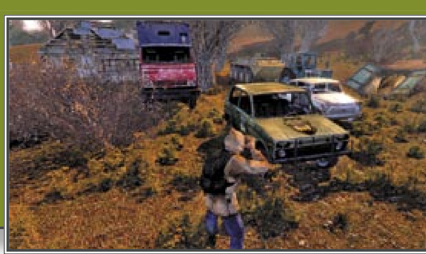
Durch solche Maßnahmen verkommt **S.T.A.L.K.E.R.** ein wenig zur chaotischen Ballerei. Die dabei durchlebten Gefühlszustände könnten wechselhafter nicht sein: So schießt man sich manches Mal himmelhoch jauchzend durch Dutzende von Gegnern, nur um die nächsten Male aus dem Hinterhalt niedergemacht zu werden. Zu oft spielt bei den Gefechten das Glück die entscheidende Rolle. Besonders negativ: Aufgrund schlechter Internetverbindung zuckelten Stalker untreffbar über die Karten. Sehr geehrte Entwickler, bitte nachbessern! Wer lieber im Team unterwegs ist, sollte unbedingt die Jagd auf das Artefakt spielen. Die Team-Deathmatch-Variante ist, dank schwer zu unterscheidender Gegnermodelle, nur bedingt zu empfehlen. Spieler mit Blau-Grün-Schwäche ballern wohl des Öfteren die eigene Mannschaft über den Haufen. Bei der Hatz nach dem Artefakt hingegen spielt die richtige Taktik eine entscheidende Rolle. Der Modus entwickelte sich bei unserer Testphase im Netzwerk zum Spaßhit: Durch feste Bezugspunkte verkommt die Ballerei nicht zum chaotischen Rumgeflitze, – taktisches Postieren und der Schutz des Artefaktträgers genießen oberste Priorität. Besonders fies: Wer den glühenden Stein bei sich trägt, verwandelt ihn im Notfall in eine Anomalie und somit zu einer tödlichen Falle für alle Verfolger!

Auch wenn **S.T.A.L.K.E.R.** nicht an taktische Größen wie **Battlefield 2** herankommt, haben die Gefechte in der zerstörten Landschaft doch ihren ganz eigenen Reiz, der zumindest für ein paar Stunden köstlich unterhält. Die Hatz zwischen den apokalyptischen Landschaften und das simple Rangsystem locken immer wieder auf die zahlreichen Server. Die schier unendlichen Möglichkeiten, die diese Spielwelt bietet, werden aber bisher nur im Ansatz angekratzt. Wir hoffen auf die „Mach's dir selbst!"-Kreativität der Mod-ding-Community. (rh)

Die ersten Modifikationen

Kaum einen Monat ist S.T.A.L.K.E.R. auf dem Markt, schon gibt es erste Mods! Glaubt man den vollmundigen Versprechungen der Hobby-Entwickler, streifen bald Hobbits, Elben und Orks durch die Zone. Sogar kaltherzige Maschinenwesen wie der Terminator sollen dort ihr Revier markieren. Wir sind gespannt.

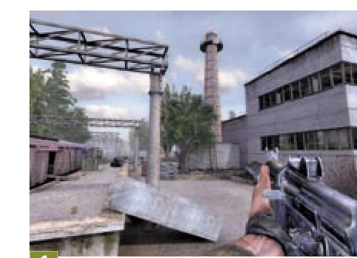
Bereits erschienen:
- **Vehicle Mod v1.01**: Die Modifikation spendiert, was die Entwickler streichen mussten: Ab jetzt rumpeln Fahrzeuge durch die Zone!
- **Realism Mod v0.6**: Der Mod macht Anomalien unsichtbar, Händler verkaufen bessere Ausrüstung. Wunden heilen schlechter. Realistisch eben!



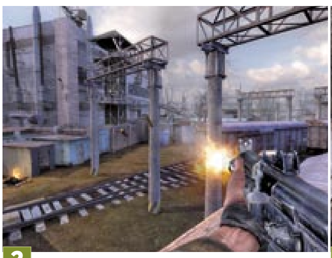
Angekündigt:
- **Act of Duty**: Taktik-Shooter im Stil von **America's Army**
- **Mittelerde-Mod**: Ein Rollenspiel mit X-Ray-Engine.
- **The Gangland**: Mafia-Shooter in den Zwanzigerjahren.
- **Terminator Mod**: Der Kampf Mensch gegen Maschine.

PC Games Motivationskurve: S.T.A.L.K.E.R. – Mehrspieler

10 KARTEN +++ 28 WAFFEN +++ 32 SPIELER



1 AGROPROM-FABRIK Kleine Stege verbinden Hausdächer, über Leitern geht es ins Innere der Gebäude. In Agroprom konzentriert sich die Hatz auf ein relativ kleines Gebiet und fordert höchste Konzentration.



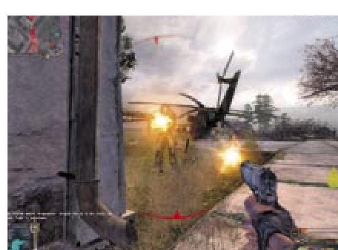
2 BAHNHOF Das Schlagwort „Unübersichtlich" beschreibt diese Karte am besten: Auf, hinter und unter jedem Zug lauern Gegner, Bauruinen sind ein Fest für Camper. Geordnetes Spielen ist hier kaum möglich, Laune macht's trotzdem.



3 JANTAR-FABRIK Auch in Jantar fällt es schwer, den Überblick zu bewahren. Durch die gelungene Architektur macht diese Karte aber einen Heidenspaß, gerade die verzwickten Häuserkämpfe haben uns des Öfteren johlen lassen.

Motivationskurve (Stunden 0–10): Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

83 PC-Games-Durchschnittswert – Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



4 MILITÄRLAGER In allen drei Modi wohl eine der gelungensten Karten des Spiels. Die hohen Türme locken Scharfschützen, die verwinkelten Kasernengebäude laden zu packenden Nahkämpfen ein. Hier geht es heiß her!



5 PARKPLATZ Außer einigen Autowracks erinnert auf dieser Karte nichts an einen Parkplatz. Ein paar kaputte Häuser bieten Schutz auf dem kleinen Schlachtfeld. Ein wenig Abwechslung zu den riesigen Fabrik-Karten.



6 ROSTOK-FABRIK Eine mehrstöckige Bauruine dominiert die Karte. Im Inneren toben heftige Kämpfe, oben haben sich Scharfschützen eingenistet. Die tristen Wände können aber nicht so recht begeistern.

7 VERLASSENE FABRIK Erfahrene Spieler erkennen hier die Stalker-Stadt aus dem Einzelspielermodus. In den verwinkelten Gassen und auf den verrosteten Dächern geht es herrlich chaotisch zu, kleine Balkone und Türme laden zum Verweilen (Camper!) ein. Dank der wunderschönen Architektur kommt perfektes Endzeitgefühl auf.



8 ENTVÖLKERTES DORF Matschiger Boden, zerfallene Holzhütten. Die triste Stimmung des Dorfes ist nahezu greifbar. Allerdings bietet die Karte weniger Verstecke und Angriffsmöglichkeiten als die großen Kollegen. Besonders im Artefakt-Modus ist es reichlich eng. Vielleicht spielt deshalb kaum jemand diese Karte im Internet.

Die Test-Abrechnung

Produkt: S.T.A.L.K.E.R.
Testversion: 1.01
Gespielte Minuten: 600 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 10:00
Verkaufspreis: € 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: 600 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca. € 5,-

Auf unseren Testrechnern lief der Mehrspielermodus, gepatcht auf die Version 1.01, weitgehend frei von Lags. Dennoch fielen gerade bei Internet-Gefechten die stark ruckelnden Gegner ziemlich negativ auf. Das passierte teilweise auch im Netzwerk.

S.T.A.L.K.E.R.
CA. € 50,-
23. MÄRZ 2007
USK: KEINE JUGENDFREIGABE

ROBERT HORN

„Ein unkomplizierter Ballerspaß mit toller Optik."

Im Mehrspielermodus von **S.T.A.L.K.E.R.** kann ich mich mal wieder so richtig austoben. In den wilden Gefechten steht der Spaß im Vordergrund, kein verbissenes Gerangel wie bei **Counter-Strike** oder **Battlefield 2**. Wenn ich sterbe, bin ich in Sekunden wieder mittendrin, ohne lange Wartezeiten. Das wirklich gelungene Waffen-Balancing ist dabei das Sahnehäubchen, dass mich immer wieder zum Weiterspielen animiert. Ein wenig mehr Struktur hätte **S.T.A.L.K.E.R.** aber durchaus gutgetan, zu unorganisiert laufen die Matches ab. Von Teamplay keine Spur. Koordinierte Angriffe oder wohlgeplante Verteidigung lassen die verwinkelten Karten eh kaum zu. Und warum gibt es nur drei altbackene Modi? Die verseuchte Welt bietet so viele tolle Möglichkeiten für spannende Spielvarianten! Hier hat GSC die Pflicht erfüllt, die Kür bleibt der Entwickler schuldig. Die üblichen Wehwehchen eines Mehrspielermodus, etwa die nervigen Ruckeleien entfernter Mitspieler, behebt GSC sicherlich noch mit dem einen oder anderen Patch. Wenn dann noch ein neuer, kreativer Modus mit an Bord ist, bin ich gänzlich zufrieden.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: GSC Gameworld
Titel vom selben Entwickler: Cossacks | American Conquest
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 10 Karten, drei Spielmodi
Zahl der Spieler: Bis zu 32 Spieler
Fazit: Solide, aber nicht bahnbrechend

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Liebevoll gestaltete Karten mit zahlreichen Objekten
Sound: Blecherner Waffensound mit freundlicher „Kopfschuss"-Ansagerin
Steuerung: Shooter-typisch mit Maus und Tastatur, leicht beherrschbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Stimmungsvolle Karten
- \+ Gelungenes Waffen-Balancing
- \+ Motivierendes Rangsystem
- − Chaotischer Spielablauf
- − Ruckelnde Gegner durch nervige Lags

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS (MEHRSPIELER): 83



ROCK 'N' ROLL Bereits nach wenigen Spielminuten ist der Siedepunkt erreicht. **C&C 3**-Schlachten sehen nicht nur fantastisch aus, sie machen auch irre Spaß!

Command & Conquer 3

Tiberium Wars | Der Multiplayer-Modus ist schnell, actionreich, oft spaßig, manchmal gemein und leider nicht perfekt. Wir sagen Ihnen warum.

Das neue **C&C 3** ist: schnell, weil meist nach wenigen Minuten der erste Angriff rollt, actionreich, da kaum ein Multiplayer-Spiel im Kampf so ein krasses Feuerwerk abbrennt wie **C&C 3**, gemein, wenn Sie durch hinterhältige Taktiken an den Rand einer Niederlage gebracht werden, und nicht perfekt, weil für eine Wertung der Extraklasse einige wichtige Features fehlen und das Spiel trotz hoher Qualität nicht fehlerfrei ist.

Drei Seiten

Tiberium Wars bietet drei Spielparteien: GDI, Nod und die Alien-Rasse Scrin. Alle drei spielen sich durchaus unterschiedlich. Die Globale Defensiv Initiative (GDI) setzt auf dicke Panzerungsschichten, durchschlagende Waffen und eine große Reichweite. Damit es nicht zu langweilig wird, haben die Entwickler noch ein paar raffiniertere Einheiten wie die getarnten Scouts eingebaut, die Feindinfanterie aus dem Hinterhalt erledigen oder als Artilleriebeobachter das Feuer dirigieren.

Weitaus hinterhältiger spielt sich die Nod-Bruderschaft. Tarnpanzer und -bomber sowie mit Ultraleichtfliegern ausgestattete Shadow-Teams sind nur ein paar Beispiele aus dem exotischen Arsenal der Fanatiker. Im Gegensatz zur GDI führen hier indirekte Taktiken zum Erfolg: erst den Gegner weichklopfen und ihn am Schluss in überlegener Zahl überrollen.

Die im **C&C**-Universum neu hinzugekommenen Scrin erinnern etwas an die Alien-Rasse Protoss, bekannt aus dem Blizzard-Klassiker **Starcraft**. Die Scrin gebieten über eine starke Luftwaffe und sind gerade im Frühstadium einer Multiplayer-Partie flexibler als ihre Gegner. Die zur Erschließung neuer Tiberiumfelder benötigte Einheit namens Explorer ist wesentlich schneller als ihre Pendants. Im späteren Spielverlauf erhalten Scrin-Spieler zudem mächtige Kampfläufer namens Tripod, die in großer Stückzahl und mit Schilden ausgestattet selbst GDI-Mammuts überlegen sind.

Drei Parteien sind für ein Multiplayer-Spiel eine gute Zahl, aber auch nichts Besonderes. Schließlich bietet allein das fünf Jahre alte **Warcraft 3** vier Völker, **Schlacht um Mittelerde 2** sechs Rassen und **Age of Empires 3** sogar acht Nationen! Dafür zeigt **C&C 3** beim Balancing kaum Schwächen. Sicher, die Mammuts haben im Verhältnis zu den Scrin-Tripods oder Nod-Mechs ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis und vermögen als einzige der drei großen Bodeneinheiten sowohl auf Land- als auch Luftziele zu feuern. Auch die Alien-Flieger wirken auf den ersten Blick dominant. Trotzdem: Bislang ließ sich jede Taktik kontern und eine Monokultur – also ein reiner Mammut-Rush oder Nur-Flieger-Attacken – brachte gegen aufmerksame Gegner nie den Sieg. In allen Fällen hat sich eine Einheiten-Mischung und meist sogar ein Mix aus verschiedenen Taktiken während einer Partie am besten bewährt – ein gutes Zeichen für ein ausgewogenes Kräfteverhältnis.

Spielmodi & Karten

Die Auswahl an Spielmodi fällt dagegen enttäuschend aus. Nur durch Team-Einteilung lässt sich zwischen reinem Deathmatch (jeder gegen jeden) oder Team-Deathmatch unterscheiden. Alternativen wie King of the Hill, Capture the Flag oder Spielarten, in denen es eine bestimmte Menge an Ressourcen zu ernten oder ein bestimmtes Gebäude zu errichten gilt, bietet **Tiberium Wars** nicht. Auch einen Risiko-Modus, wie ihn **Schlacht um Mittelerde 2** oder **Star Wars: Empire at War** haben, sucht man vergebens. Wie grandios wäre es gewesen, hätten die Entwickler die aus der Einzelspielerkampagne bekannten Strategiekarten übernommen und daraus eine echte Eroberungsvariante für zumindest zwei Spieler gestrickt? Hier hinkt **C&C 3** hinter der Konkurrenz her. Auch die Kartenauswahl ist nicht üppig. Lediglich 20 Maps* sind enthalten, davon neun Stück für nur zwei Spieler – und die ähneln sich mitunter stark. Das erfüllt zwar die Ansprüche von Pro-Gamern, die meist nur dieselben Karten spielen und bezüglich der Geländemerkmale und



UNTER DRUCK Kämpfe um zusätzliche Tiberiumfelder sind – trotz nachwachsendem Tiberium – die Regel.

Die Steuerung

Auch das neue C&C macht in Sachen unkomplizierte Steuerung keine Ausnahme – und das ist im Multiplayer-Modus gut so.

Spezialaktionen

Sobald Sie die entsprechenden Gebäude gebaut haben, erscheinen am linken Bildrand Schaltflächen für Ihre Spezialwaffen. Da Sie diese häufig nutzen, ist die Leiste (über)lebensnotwendig.

Klassische Minimap

Auf der konventionellen Minikarte werden Ihnen alle Einheiten in Ihrem und im Sichtkreis etwaiger Verbündeter angezeigt und farblich markiert. So muss es sein.

Produktionsleiste

Über diese Leiste erreichen Sie jederzeit Ihre gesamten Fabriken. Mit der Tastaturkombination „Steuerung+R" können Sie auch Sammelpunkte für frisch produzierte Einheiten setzen – in Mehrspielergefechten unverzichtbar.

Sichtfeld

Der Sichtbereich ist auf 4:3-Monitoren nicht allzu groß, da **C&C**-Kommandeure sehr nah am Spielgeschehen sind. Auf 16:10-Bildschirmen dagegen erkennen Sie wesentlich mehr.

Truppenauswahl

Auf einen Blick sehen Sie, welche Einheiten Sie angewählt haben und in welchem Zustand diese sind.

FERNGESTEUERT Artillerie-Einsatz ist denkbar einfach. Sie suchen sich mit Scouts ein Ziel aus und Juggernauts eröffnen automatisch das Feuer – sehr gut.

Was bietet C&C 3? Was die Konkurrenz?

Spielspaß ist messbar: Ist die Auswahl an Karten, Spielmodi und -parteien hoch, steigt die Langzeitmotivation.



Command & Conquer 3 Tiberium Wars bietet in der normalen Verkaufsversion (1.00) weniger Karten, Spielmodi und Parteien als die Konkurrenztitel. Wir vergleichen für Sie die wichtigsten Fakten.

	C&C 3 Tiberium Wars	Schlacht um Mittelerde 2	Age of Empires 3
Spielparteien	3 Spielparteien: GDI, Nod, Scrin *Fazit: Drei Parteien sind unterer Standard, dafür stimmt die Balance.*	6 Spielparteien: Elfen, Orks, Zwerge etc. *Fazit: Viel Abwechslung, aber in der Verkaufsversion schlecht ausbalanciert.*	8 Spielparteien: England, Deutschland, Russland etc. *Fazit: Viele Nationen, die sich aber nur in Nuancen unterscheiden.*
Spielmodi	2 Modi: Deathmatch und Team-Deathmatch *Fazit: Für heutige Verhältnisse ist das zu wenig.*	3 Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch & Ringkrieg *Fazit: Abwechslungsreich, dank risikoartigem Ringkrieg.*	3 Modi: (Team)Deathmatch, Domination *Fazit: Gute Auswahl, aber es fehlt ein Risiko-Modus.*
Kartenauswahl	20 Karten*: Für 2 bis 8 Spieler *Fazit: Viele der Karten sind nur für zwei Spieler geeignet, also nur ausreichend.*	46 Karten: Für 2 bis 8 Spieler *Fazit: Enorm viele Karten, darunter Festungsszenarien – erstklassig.*	15 Karten: Für 2 bis 8 Spieler *Fazit: Wenig Auswahl, dafür unterscheiden sich die Karten deutlich voneinander.*

*Bezieht sich auf normale Verkaufsversion, Kane Edition bietet 25 Karten


Tankrush


Tarnpanzer-Angriff


Shadow-Team-Attacke

Ingenieur-Rush

Ressourcenverteilung auf eine faire Verteilung Wert legen. Gelegenheitsspieler wünschen sich jedoch mehr Abwechslung. Zudem gibt es in **C&C 3** nur zwei Rohstoffe – Energie und Tiberium –, die prinzipiell unendlich verfügbar sind. Ein Aushungern des Widersachers ist somit kaum möglich. Gegner, die sich gern in ihrer Basis einigeln, wird so in die Hände gespielt. Aber zugegeben: Ob unendlich Ressourcen oder nicht, ist Geschmackssache.

Technischer Prüfstand

In Sachen Stabilität gibt es wenig zu bemängeln. LAN-Partien liefen bereits mit der Verkaufsversion (1.00) verzögerungsfrei, stabil und synchron, nur bei Online-Gefechten gab es zu Beginn größere Probleme. Da aber mittlerweile der Patch 1.04 erschienen ist, sind auch hier die gröbsten Fehler behoben. Selten brechen Online-Partien ab und nur manchmal kommt es vor, dass die Ergebnisse eines Kampfes nicht korrekt in die Statistik übertragen werden.

Das Online-Portal bietet ferner alle wichtigen Grundinformationen wie Gefechtsergebnisse und eine News-Anzeige. Einzig das Chat-Fenster erscheint im Sparformat. In unübersichtlichen Channels tummeln sich Hunderte von Spielern, von denen nur der aktuelle Rang angegeben wird. Apropos Ränge: Wie in **Battlefield 2142** oder **Company of Heroes** erhält der Spieler virtuelle Rangabzeichen, die grob sein Können widerspiegeln.

Was wir jedoch stark vermissen, ist der Selbsterhaltungstrieb von Tiberiumsammlern. Die Unart, dass Sammler auf der Suche nach Kristallen mitten in eine Feindbasis fahren, fällt im Einzelspielermodus bereits unangenehm auf, in Mehrspielerpartien entscheiden diese Aussetzer sogar über Sieg oder Niederlage. So kommt es besonders oft auf kleineren Karten vor, dass Sammler, die auf dem Feld der Hauptbasis keine Kristalle mehr finden, in die gegnerischen Abwehrreihen fahren, obwohl man bereits ein zweites Tiberiumfeld erschlossen und gesichert hat. Wäre es von den Entwicklern wirklich zu viel verlangt, dass Sammler in diesem Fall die weniger tödlichen Vorräte angehen oder einfach mit einer akustischen Meldung ihre Arbeit einstellen, wenn ein Feld abgeerntet ist?

Zudem haben wir festgestellt, dass Sammelpunkte für frisch produzierte Einheiten nicht immer korrekt angefahren werden. Manchmal scheint es daran zu liegen, dass nach dem Setzen des Sammelpunktes zwischen Fabrik und Sammelstelle ein neues Gebäude aufgestellt wurde oder sich im Moment des Wegpunktsetzens eine Feindeinheit oder ein gegnerisches Gebäude an der markierten Stelle befindet. Ganz gleich was ihn verursacht, der Fehler stört besonders bei zeitkritischen Taktiken wie dem Rush. (oh)

Taktische Vielfalt

Die drei Spielparteien bieten eine riesige Auswahl an Taktiken. Aber nicht jede ist erfolgversprechend.

Rush, Tech oder Map-Control – alle drei Parteien bieten eine große Auswahl an Kampftaktiken. Meist führt sogar ein Mix verschiedener Vorgehensweisen während einer Partie zum Erfolg. Das spricht für **C&C 3**. Nur GDIs Tankrush ist gerade für Einsteiger anfangs schwer zu kontern. Mit der Zeit finden Sie aber Mittel und Wege.

Der Weg ins Netz – online spielen

C&C 3 bietet ein solides, aber nicht sehr funktionsreiches Online-Portal. Wir geben Ihnen eine Übersicht.



Startseite
Soll das Portal automatisch einen passenden Gegner aussuchen oder möchten Sie lieber in eine von Spielern vordefinierte Partie einsteigen? Sie haben die Wahl. Letzteres führt oft schneller zum Erfolg, da die meisten Spieler diese Variante nutzen. Übrigens: Je mehr Partien Sie spielen, desto höher steigen Sie im Rang!



Channel
In Dutzenden Chat-Channels tummeln sich Spieler aus aller Welt. Hier können Sie auch direkt einem „eigenen Spiel" beitreten. Was jedoch fehlt, sind ausführliche Statistiken der Mitspieler. Nur der Rang wird angezeigt, und das sagt nicht viel aus.

LUFTSCHLACHT Luftkämpfe sind nicht nur optisch ein Leckerbissen, auf umfangreichen Karten kommt Fliegern auch eine große taktische Rolle zu.





C&C 3 Tiberium Wars

MEHRSPIELER 3 PARTEIEN +++ 25 KARTEN +++ 2 SPIELMODI

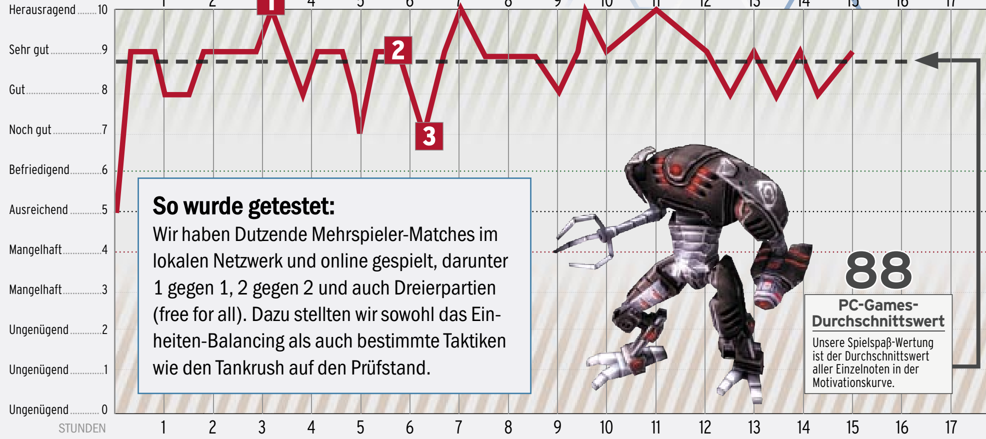


1 BALANCING Obwohl sich die drei **C&C 3**-Parteien deutlich voneinander unterscheiden, haben die Entwickler das Balancing relativ gut hinbekommen. Sicher, die GDI hat auf kleineren Karten wegen ihrer besseren Panzer Vorteile und Nod sowie Scrin profitieren von größeren Karten, da sie mehr Zeit zur Entwicklung schlagkräftiger Truppen wie Tripods oder Tarnbombern haben. Mit dem Patch 1.04 ist aber keine Seite übermächtig.

GDI-ARMADA Auch die starken Mammuts sind zu schlagen, wenn Nod-Spieler den GDI-Gegner früh unter Druck setzen. Die Scrin dagegen haben mit den Tripods sogar noch mächtigere Einheiten im Arsenal.



SCHILDWACHE Die mit Schutzschirmen ausgestatteten Tripods sind den Nod-Mechs und GDI-Mammuts durchaus gewachsen, aber Fliegern hilflos ausgeliefert – also kein Problem für geübte Piloten.





2 NOD-ATTACKEN Die Bruderschaft ermöglicht jede Menge fiese Taktiken. Die Mischung aus Tarneinheiten und Shadow-Teams macht extrem Spaß. Das Stimmungsbarometer steigt mit jedem explodierenden Mammut-Panzer. Auch die Scrin bieten Abwechslung. Einen Mastermind hätte Bösewicht Kane sicher auch gern in seinen Reihen.



3 TANKRUSH Online erfreut sich der GDI-Tankrush großer Beliebtheit – besonders in 1-gegen-1-Partien. Die Taktik ist einfach zu erlernen und sehr effektiv – leider. Viel zu häufig muss man die nervigen Predator-Panzer abwehren, weshalb auf Dauer die Motivation leidet. In größeren Spielen mit vier oder mehr Teilnehmern läuft der Hase jedoch anders.

Die Test-Abrechnung

Produkt: .... C&C 3 Tiberium Wars
Testversion: 1.04
Gespielte Minuten: .... 901 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 15:01
Verkaufspreis: .... € 50,-
Minuten über 6 Punkte
Spielspaß: .... 901 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: .... € 3,33

Die normale Verkaufsversion bietet Online-Kriegern mit Pro-Gamer-Ambitionen lang anhaltenden Spielspaß. Gelegenheitsspieler kommen einige Zeit auch auf ihre Kosten, langfristig fehlt jedoch die Abwechslung, da **C&C 3** nur Deathmatch bietet.

C&C 3 TIBERIUM WARS 1.04
CA. € 50,-
28. MÄRZ 2007
USK: AB 16 JAHREN

OLIVER HAAKE

„Das beste C&C, das ich je gespielt habe, aber trotzdem nicht perfekt."

Tiberium Wars ist im Mehrspielermodus das beste **C&C**, das ich je gespielt habe. Es ist wesentlich schneller als **Tiberian Sun**, abgedrehter als **Generäle** und selbstverständlich wesentlich zeitgemäßer als **Tiberian Dawn** und **Alarmstufe Rot** (**1** und **2**). Und es trifft mit seiner Hollywood-Trash-Popcorn-Inszenierung genau den Nerv der Zeit. Dazu laufen Multiplayer-Partien stabil und lagfrei, das Balancing ist für die kurze Zeit bereits relativ ausgewogen. Was mich aber stört, ist, dass trotz der dritten und zudem neuen Spielpartei **C&C 3** irgendwie altbacken wirkt. Warum gibt es neben den Deathmatch-Modi nicht auch eine Art Risikovariante, in der ich online oder im lokalen Netzwerk um Territorien kämpfe? Und warum nicht mal eine Spaßvariante wie Tower Defense, Capture the Flag oder King of the Hill serienmäßig einbauen? Auch die Kartenauswahl haut mich nicht vom Hocker. Bleibt also zu hoffen, dass EA noch den versprochenen Editor veröffentlicht und die Mod-Community jene Lücken füllt, die eine 90er-Wertung zurzeit unmöglich machen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts L.A.
Titel vom selben Entwickler:
Schlacht um Mittelerde 2 | C&C Generäle
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Nur zwei Spielmodi, 25 Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Grundsolides Echtzeit-Strategiespiel

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Unschöne Schatten, aber sonst ein opulentes, detailliertes Effektgewitter
Sound: Passende Einheiten-Sounds und Sprachausgabe, unaufdringlicher Soundtrack
Steuerung: Genretypisch, etwas klobiges, dafür aber sehr zugängliches, intuitives Interface

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,5 GHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3,0 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3,8 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Enormer taktischer Tiefgang
+ Balancing schon sehr weit gereift
+ Durchdachtes, intuitives Interface
+ Drei sehr unterschiedliche Parteien
– Zu wenig Parteien, Spielmodi und Karten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) 88



STREITWAGEN Ein spartanischer Wagen, effektiv gegen Fußsoldaten.

BLUTBAD Die Entwickler haben definitiv nicht mit Pixelblut gespart.

ENTERN Die Soldaten der zwei Schiffe treten an Deck gegeneinander an.

S.O.S. Unser Schiff bricht bei einem Rammmanöver auseinander.

Ancient Wars: Sparta

Klassischer Vertreter der Kategorie: gut gedacht, schlecht gemacht. Bei den zünftigen See- und Landschlachten kämpfen Sie nicht nur gegen den Feind.

Die Spartaner waren zähe Hunde, das weiß jedes Kind – oder zumindest die Kinogänger, denn derzeit lässt der Film **300** die Legende der gnadenlosen Kämpfer wieder aufleben (siehe Kasten rechte Seite). Doch selbst wer nicht an das filmisch inszenierte Wunder glaubt, zollt immerhin auch heute noch durch den Begriff „spartanisch" der kargen Lebensweise der Soldaten bei ihrer harten Ausbildung Respekt. Nach den ersten Spielstunden des vorliegenden Echtzeit-Strategietitels wünscht man sich allerdings, die Entwickler hätten selbst ein Quäntchen mehr der strengen Disziplin besessen. Vielleicht hätten sie so einen Gutteil der vielen kleinen Fehler vermieden, die den virtuellen Lakoniern nun den Einzug in den Olymp der Echtzeit-Strategiespiele verwehren (siehe Kasten rechts oben).

Schlacht-Fest

Von etwaigen Hoffnungen auf putzig-wuselige Männchen sollten Sie sich ob des Themas gleich verabschieden, denn von Kindergeburtstag ist **Ancient Wars: Sparta** weit entfernt. Gebäude, Landschaft und vor allem Wasserflächen sehen adrett aus, Ihre Untertanen zeigen einfallsreiche Animationen, klopfen beispielsweise nicht tumb auf Gebäuden herum, sondern werfen situationsgerecht mit brennenden Fackeln. Sobald die wilde Horde die Schwerter schwingt, geht es ordentlich zur Sache. Dann besudeln Blutfontänen das Schlachtfeld, Lanzen durchbohren die Torsos der Kombattanten, Soldaten segeln von martialischen Kräften getroffen wie Puppen durch die Lüfte. Letzteres wirkt dann so überzogen, dass es fast als Slapstick durchgeht.

Weg vom Einheitsbrei!

27 Missionen mit drei Parteien (Spartaner, Perser, Ägypter), mal mit ausgiebigem Basenbau, mal mit einer Handvoll Einheiten gegen eine Übermacht – auf dem Markt tummeln sich zig Echtzeit-Strategietitel, die ähnliche Kost bieten. **Ancient Wars: Sparta** hebt sich mit ein paar frischen Ideen nur leidlich von der Masse ab, denn die wirken, statt das Genre zu revolutionieren, eher unterschwellig. Allen voran basteln Sie aus verschiedenen Einheitentypen und Ausrüstung Soldaten nach Ihren Wünschen. Arbeiter sammeln die Waffen der Gefallenen ein und stocken somit das Arsenal auf. Pfeile werfen Reiter aus den Sätteln, herrenlose Tiere übernehmen Sie kurzerhand. Zur See vollführen Schiffe Rammmanöver oder gehen längs bei, die Kämpfer an Bord stürmen den gegnerischen Kahn und übernehmen das Kommando. Die Handlung erleben Sie als Film in verwaschener Spielgrafik, versehen mit unmotivierten Sprechern, bei denen Sie geradezu Gedanken lesen können (Sprecher: „Sie greifen an", klingt wie: „Ach nee, nicht schon wieder!"). Und was machen Sie nach der Kampagne? Der Mehrspielerteil lief bei uns nicht. Allerdings sind die neun Karten mit einem Spielmodus ohnehin nicht gerade üppig, als Option haben Sie tatsächlich nur Team und Farbe. (as)

Wie im Alten Testament ...

Die armen Spartaner frönen nicht nur einer asketischen Lebensweise und verzichten auf jeglichen Luxus, nein, sie werden auch noch von einer schlimmen Käferplage heimgesucht:

KI Marke: Birne Hellene

Kurz und schmerzlos: Die Hellenen haben vermutlich (Schoko-)Pudding zwischen den Ohren. Hier und da baut der KI-Gegner kein Belagerungsgerät und verschwendet seine Soldaten sinnlos an unseren Mauern. Derweil feuern Fernkämpfer von innen auf die Wälle und ignorieren beim Angriff Gegner auf dem Wehrgang. Elefanten und Streitwagen machen es nicht besser: Im Idealfall überrennen sie Infanteristen – vergessen aber oft, das selbstständig zu tun. Tja, und manchmal stehen die Tore des Computergegners offen, wenn wir anrücken.

Orientierungslos

Leidiges Thema Wegfindung: Dass ein Elefant nicht um ein Gebäude herum, sondern quer durch die Feindbasis läuft, bestaunen Sie ebenso wie Burschen, die sich zwischen Bauten verkeilen und bei weiten Wegen verzagen.



Auf Kollisionskurs?

Kamele, Schiffe und so weiter hängen aufgrund fehlender Kollisionsabfrage ineinander. Was soll's, sieht eben merkwürdig aus, oder? Falsch! In einer Mission sollen Sie Schiffen den Weg versperren – was nicht geht. Die Pötte dagegen zu versenken ist extrem schwer.

Sparta ante Portas

Disziplin und Heldenmut – der Mythos von Sparta lebt noch heute fort. Das lässt selbst Hollywood nicht kalt.

Mit **300** kommt ein Film in die Kinos, der die Legende vom verzweifelten Kampf einiger weniger heroischer Spartaner gegen eine schier unendliche persische Übermacht auf die Leinwand bannt. Kurios: Iranische Offizielle beschwerten sich über den Hollywood-Streifen, dieser würde das persische Volk als blutrünstig und gewalttätig darstellen. Den Heldentod des Leonidas und seiner 299 Gefolgsleute am Thermopylenpass können Sie übrigens auch in **Ancient Wars: Sparta** nachspielen, allerdings weniger dramaturgisch gelungen. Ein klarer Fall für die **Panorama**-Redaktion, wie wir finden!



OH, PHARAO! Unsere persischen Streitkräfte dringen bis zu den Tempelanlagen der Ägypter vor.

TORÖÖ! Elefanten gehören zum stärksten Kriegsgerät. Falls Sie die Reiter überwältigen, dürfen Sie aufsteigen.

ANCIENT WARS: SPARTA

CA. € 35,-
20. APRIL 2007
USK: AB 16 JAHREN

ANSGAR STEIDLE

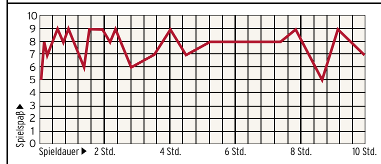
„Auf Niedlichkeit verzichte ich gerne – auf die Bugs allerdings auch."

Das Spiel besteht nicht nur aus Fehlern, wie der Kasten links suggeriert, sondern macht – ausgenommen Frustmomente bei einigen Seeschlachten – tatsächlich Laune. Über den Daumen gepeilt knabbern die Bugs jedoch zwei, drei Prozentpunkte vom Spielspaß ab. Das ist ärgerlich, wenngleich durch einen Patch behebbar. Für den Rest des Spiels werfe ich den Begriff „grundsolide" in die Runde – in dem nicht umsonst etwas von „gewöhnlich" mitschwing. Denn die neuen Features sind nett, bedeuten aber kein frisches Spielerlebnis. Für meinen Geschmack sind zudem die Aufbauphasen zu langwierig geraten, auch wenn Sie Ressourcen aus mehreren Bergwerken beziehen. Wenigstens geht es dann bei den Schlachten ordentlich zur Sache – selbst die Schiffskämpfe wären ohne Bugs spannend.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: World Forge
Titel vom selben Entwickler: Erstes Projekt
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 9 Karten, 1 Spielmodus
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Funktionierte nicht in der Testversion

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailverliebt, überdurchschnittlich
Sound: Dürftige Soundeffekte, Musik okay
Steuerung: Umständlich, teils hakelig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.500 MHz, 2048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gute Ideen wie konfigurierbare Einheiten
- + Schöne Grafik, Einheiten und Animationen
- + Abwechslungsreiche Missionen ...
- – ... mit teils zu langen Aufbauphasen
- – Probleme mit Wegfindung, Kollisionsabfrage

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **77**





Kleiner Kampfführer

1. Truppenakquise
Je nach Führungstalent und Geldbeutel kaufen wir uns eine Truppe zusammen. Die flinken Werwölfe stellen wir in die erste Reihe.

2. Schlachten schlagen
Unsere Bestien führen den Erstschlag aus, die starken Kreuzritter kommen nicht mehr zum Zug. Hier ist die richtige Einheitenmischung, Aufstellung und die beste Aktion zur richtigen Zeit gefragt – statt bloße Schlagkraft.

3. Königreiche erobern
Wir befreien Ländereien von Eindringlingen und überzeugen die Herrscher, sich mit uns zu verbünden. So gelangen wir an mächtigere Soldaten.

Ascension to the Throne

Ein Rollenspiel-Rundenstrategie-Mischling? Fast könnte man von einem „Heroes of Might an Magic Light" sprechen.

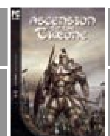
Ach, wie bös: Ein gemeiner Magier verbannt seinen Gentleman-König per Zauberspruch an einen fernen Ort, übernimmt selbst den Thron und überzieht die umliegenden Länder mit Krieg. Ihre Aufgabe: als geschasster Ex-König eine neue Armee aufbauen, den Verräter zur Rechenschaft ziehen, Thron zurückerobern – und vor allem Revanche für die Tracht Prügel, die Ihnen der Fürst gleich nach der Landung verpasst. Die abgedroschene Story lockt wohl niemand auf Abenteuerfahrt, wobei sie mit der Zeit unterhaltsamer ist, als der erste Eindruck vermuten lässt. Auch die Präsentation überzeugt Grafikgourmets nicht restlos: Über den Himmel rasende Monde, leichte Proportionsprobleme und Wasserfälle mit – man möchte fast sagen – Frischhaltefolienoptik sind dem Erlebnis nicht gerade zuträglich. Nein, es sind vornehmlich die rundenbasierenden Kämpfe, die das Königsspektakel wirklich attraktiv gestalten. Das Spielsystem kommt nämlich zweigeteilt in einen Rollenspiel- und Kampfabschnitt daher. In Ersterem stapft der Held durch eine 3D-Landschaft, quasselt mit den Einwohnern, erwirbt ab und an einen magischen Ring, erlernt Zaubersprüche, heuert Soldaten an und verdingt sich für geringen Sold bei Herren mit gelben Ausrufezeichen überm Kopf. Feinde stehen indes irgendwo umher und warten brav darauf, dass Sie den Kampf aktivieren. Falls Sie das machen, ziehen Sie rundenweise Handlanger über das Feld – von schnellen Werwölfen über gestählte Gladiatoren bis zu gebrechlichen Magiern. Mit einer anfänglichen Rotte Bauerntölpel erfordert das Spiel rudimentäre Taktik und versprüht wenig Reiz. Alsbald verfallen Sie aber dem famosen Getüftel an Truppenzusammenstellung, -formation und Angriffstaktik, um möglichst perfekt abzuschneiden. Dass Nahkämpfer Feinde nicht daran hindern, quer durch die Reihen zu marschieren, lassen wir als Eigenheit durchgehen. Mehrfachschlachten, bei denen Sie erst zum Schluss feststellen, dass Sie nicht gewinnen können, sind allerdings nicht bloß Schönheitsfehler – Sie wissen nur, was Sie im ersten Kampf erwartet. (as)



◄ ROLLENSPIEL UND ... Zu Fuß erkunden wir die Welt und wollen gerade einen magischen Schild um das Dorf durchdringen.

... RUNDENTAKTIK ► VEREINT Kurz darauf legen wir uns mit den Belagerern an. Das Spiel schaltet in den Taktikmodus.





ASCENSION TO THE THRONE
CA. € 15,-
15. MÄRZ 2007
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



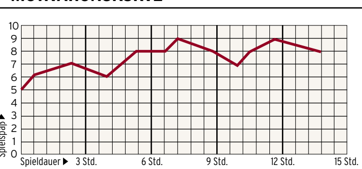
„Hervorragende Taktik-Tüftelei! Nur der Spielspaß zündet nicht sofort."

Sie finden das „Light" im Vortext negativ? Denken Sie noch mal darüber nach: Gegenüber **HoMM** protzt der Königstitel zwar nicht mit kolossalem Umfang und vielen Features. Dafür dürfen Sie die Welt aber wie in einem 3D-Rollenspiel erleben, der Preis ist erfreulich niedrig und nur die Kämpfe laufen rundenweise ab – es entfallen Wartezeiten, bis genügend Ressourcen und Truppen vorhanden sind. Lediglich die ersten ein, zwei Stunden waren zäh – in die Welt mit den Old-School-Texteinblendungen (wenn ein Charakter lacht, sieht man es nicht, man liest es) und anderen Merkwürdigkeiten (Proportionen beispielweise) taucht man nicht auf Anhieb ein. Zunächst war ich hauptsächlich damit beschäftigt, überhaupt eine Schlacht zu finden, die ich mit vertretbaren Verlusten bewältigen konnte. Doch ehe man sichs versieht, erobert man ein Königreich nach dem anderen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: DVS
Titel vom selben Entwickler: –
Publisher: Frogster
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 14 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Gut, mit kleinen Schönheitsfehlern
Sound: Wir vermissen gesprochene Dialoge und mehr Musik.
Steuerung: Standard: WASD und Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Einfach gehaltener, aber spaßiger Taktikteil
+ Die Welt wie im Rollenspiel erleben
+ Vielfältige Quests trotz Kampfschwerpunkt
− Einstieg ist undurchsichtig und langweilig
− Unstimmigkeiten bei Spielwelt und Kämpfen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**



PRACHTVOLL Die Grafik gefällt. Allerdings erinnert der Jäger (Mitte) an den Zylonen-Flieger aus **Battlestar Galactica**.



PALAVER Bei Gesprächen mit anderen Fraktionen können Sie nett oder unfreundlich reagieren, das Ergebnis ist das gleiche.

Genesis Rising

In der Regel bedrohen fiese Aliens den Frieden im Universum. Nicht so in **Genesis Rising**. Hier sind Sie die Bösen.

Durch permanente Angriffe Außerirdischer im Kampf gestählt, vereint sich die Menschheit unter dem Banner des Fanatismus und unterjocht alle bekannten Galaxien – bis auf eine. Dort soll sich das legendäre Herz des Universums befinden, der Schlüssel zur göttlichen Bestimmung des Homo sapiens! Und Sie als Navigator eines organischen Raumschiffes führen die Menschheit in eine glorreiche Zukunft.

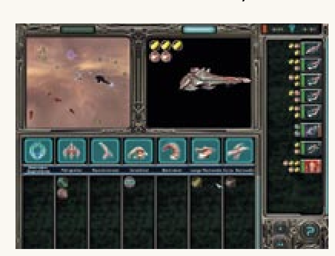
Was nach kruder Hintergrundgeschichte und unpassenden Spielelementen klingt, fügt sich nach und nach zu einem recht stimmigen Bild zusammen. Auch die Idee der organischen Schiffe, die der Spieler per Genmanipulation mit Waffen, Schilden oder besseren Antrieben aufrüstet, fügt sich nahtlos ein. Statt Lebenspunkten im klassischen Sinne enthalten Raumer Blut, das sie von vernichteten Einheiten absaugen, um sich selbst zu heilen. Somit hebt sich **Genesis Rising** angenehm von genretypischen Vertretern wie **Homeworld 2** ab.

Der Schwierigkeitsgrad ist deutlich höher als bei der Konkurrenz, zumal **Genesis Rising** nur eine Einstellung bietet. Abspeichern während der Mission ist außerdem unmöglich, was das Niveau zusätzlich erhöht. Nicht selten müssen Sie Levels mehrmals komplett neu spielen, weil Sie kurz vor dem Ende Ihr Mutterschiff verlieren! Klingt nach einem Spiel für Profis? Der Schein trügt. Genrefans stößt unangenehm auf, dass Raumschlachten nur auf einer zweidimensionalen Ebene stattfinden. Dazu bleiben selbst Jäger vor anvisierten Gegnern stehen und feuern, statt Feindschiffe zu umkreisen. Auch die maximale Zahl der Einheiten ist für ein ordentliches Echtzeit-Strategiespiel zu gering. In den ersten Spielstunden müssen Sie mit Ihrem Basisschiff, maximal fünf Jägern und zwei Trossschiffen auskommen. Größere Kampfschiffe kommen erst wesentlich später hinzu.

Was die Technik anbelangt, macht **Genesis Rising** eine gute Figur. Die Testversion (1.20) läuft stabil und ist bis auf wenige Ausnahmen korrekt übersetzt. Durch schön animierte Schiffe und prächtige Explosionen ist die Grafik eine der Stärken des Spiels. (oh)

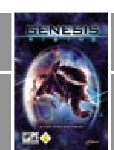
Das macht Genesis Rising besonders

Genmutierte Raumschiffe, Blut statt Trefferpunkte – dieses Echtzeit-Strategiespiel ist anders.



FUNKTIONAL Das Menü des Genlabors ist karg, erfüllt aber seinen Zweck.

Wird ein Schiff – egal welcher Partei – kampfunfähig geschossen, können Sie Ihren Raumern den Befehl erteilen, den toten Schiffskörper auszusaugen. Dabei übernehmen Sie nicht nur das Blut und frischen Lebenspunkte auf, Sie erhalten auch Gene, die der abgestorbene Schiffsleib in sich trägt. Diese verteilen Sie, sofern Sie ein Genlabor gebaut haben, auf Ihre Flotte. In Gefechten ist die Prozedur aber zu risikoreich, da das Spielgeschehen nicht pausiert, während Sie das Gen-Menü aufgerufen haben. Das Einpflanzen neuer Gene ist zwar sehr einfach, kostet jedoch wichtige Sekunden. Ziehen Sie das gewünschte Implantat einfach auf das jeweilige Schiff und die neue Fähigkeit ist bald einsatzbereit. Überflüssige Gene entfernen Sie auf umgekehrtem Wege.



GENESIS RISING

CA. € 45,-
19. APRIL 2007
USK: AB 6 JAHREN

OLIVER HAAKE



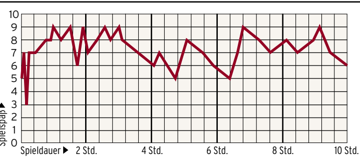
„Liebe Entwickler, der Weltraum ist keine Scheibe!“

Genmanipulierbare Blutkonserven statt stahlharte Raumer? Das muss der **Homeworld**-Profi erst mal verknusen. Bei näherem Hinsehen zeigt sich aber großes Potenzial. Die Story ist erfrischend anders und nach etwas Warmlaufzeit auch glaubwürdig, die Mutantenschiffe finde ich sogar richtig cool! Schade nur, dass die Entwickler nicht konsequent waren. Der Weltraum ist eben keine Scheibe. Und warum das niedrige Einheiten-Limit? Auch der teils hohe Schwierigkeitsgrad bei fehlender Speicherfunktion ist heutzutage ein Unding! Liebe Entwickler, lasst eure Titel auch mal von normalsterblichen Spielern testen und spannt nicht nur Voll-Nerds dafür ein. Und nehmt euch etwas mehr Zeit, dann entfallen auch grobe Design-Fehler wie bewegungsgehemmte Jäger und die nicht vorhandene Pausenfunktion.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Dreamcatcher
Titel vom selben Entwickler:
Agatha Christie | Schizm 2 | Pax Romana
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch, Team-Deathmatch
Zahl der Spieler: 2 bis 12 Spieler
Fazit: Nett, aber nicht abendfüllend

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Schön animierte Schiffe, fulminate Explosionen und Bluteffekte
Sound: Dahinplätschernde Synthesizer-Sounds
Steuerung: Typische Maus/Tastatur-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2,5 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Interessante Hintergrundgeschichte
- + Organische Raumschiffe
- + Taktisch herausfordernde Kämpfe
- − Teils unfairer Schwierigkeitsgrad
- − Zweidimensionaler Weltraum

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **71**



STUKA Die neue Junkers Ju 87 dezimiert die Panzerverbände, agiert allerdings wie immer autark.

SCHEIDEWEG Wir halten eine Großoffensive der Alliierten an Brücken am Ebro auf, während uns Partisanen in den Rücken fallen.

SABOTAGE Dass wir uns auf dieses riesige, laute Werftgelände schleichen, fällt den Feinden nicht auf.

Rush for Berlin

Rush for the Bomb | Deutsche Spione klauen die Atombombenpläne, die Alliierten hetzen hinterher.

Frische Helden!

So halten die drei neuen Offiziere Ihre Armee auf Trab:

Feldkommandant

Dank „Deutsche Effizienz" bringt der Feldkommandant beschädigte Fabriken zur vollen Produktivität. Mit „Panzerbrechenden Geschosse" richtet sein Fahrzeug mehr Schaden an.

Mobiler Infanterieoffizier

Durch „Mobile Sanitäter" erhalten alle eigenen Reparaturfahrzeuge zusätzlich Heilfähigkeiten. Mit „Triangulation" zielen die Artilleriegeschütze besser.

Militärgeheimdienstoffizier

Die „Bolschewistische Motivation" erhöht das Einheitenlimit. Falls dem Fahrzeug des Offiziers Flammenwerferteams zu Leibe rücken, hilft ihm die „Feuerfeste Panzerung".

Da steht das Dritte Reich kurz vor dem kriegsentscheidenden Coup – doch es gibt einen Haken: Die Spione mit den Geheimdokumenten des Manhattan-Projekts sind auf der Flucht in die Heimat und werden von den Alliierten gejagt wie der Teufel. Das ist gut für Sie, denn in den je sechs Missionen auf deutscher und alliierter Seite kämpfen Sie an ausgefallenen Schauplätzen von der iberischen Halbinsel bis auf die Balearen und erleben ein buntes Potpourri an Aufträgen: Massenschlachten sind wieder vertreten und zeitkritische Missionen mit einer Handvoll Schergen, in denen Sie möglichst subtil vorgehen. Das absolute Highlight in der Schleichkategorie bildet wohl die Sabotageaktion in einem gigantischen U-Boot-Bunker, den Sie lediglich mit einem Helden nebst Sanitäter infiltrieren. Hier weichen Sie ähnlich wie Sam Fisher den Patrouillen aus, huschen von einer dunklen Ecke in die nächste und verstecken sich in Kisten. Zwischensequenzen sowie eine von einem Erzähler vorgetragene Geschichte verknüpfen die Schlachten.

Wie vorab angekündigt, entdecken Sie besondere Objekte, etwa die Kolumbus-Statue in Barcelona, aber auch malerische Windmühlen, schillernd bunte Öllachen oder farbiges Sediment in Bächen bereichern die Umgebung – da gerät man ins Schwärmen. Lediglich Norwegen wirkt trist. Die hinzugekommenen Helden plus Spezialfähigkeiten (Auswahl siehe Kasten links) und neue Einheiten wie der M4 Sherman Calliope oder der Horten Ho-229 ändern derweil nichts am Spielsystem. Die Wegfindung hakt noch immer, bereitete uns aber wenig Kummer. Die Karten fallen bis auf ein ausgedehntes Stadtgebiet recht unkompliziert aus. Dafür fielen uns bei großen Schlachten keine Ruckelorgien mehr auf. (as)



RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB

CA. € 30,-
27. APRIL 2007
USK: AB 16 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



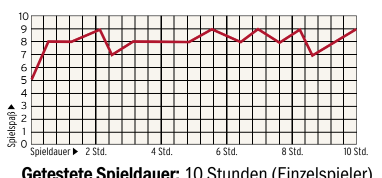
„Ein gelungenes Add-on. Da krame ich gern das Taktikspektakel wieder raus."

Was mich an dem Add-on auf Anhieb überzeugt hat: die grafische Qualität. Optisch haben es die Entwickler bei Stormregion wirklich drauf. Städte, saftig grüne Graslandschaften, karge Wüsten, die geschäftige Werftanlage und erneut die bewegten Wasserflächen – einfach super! Allein daran erkennt man, dass nicht nur ein paar zusätzliche Missionen und Einheiten schnell zusammengewürfelt wurden. Die Schlachten wirken ausgefeilt und wecken bei jedem Taktiker das Bedürfnis, möglichst perfekt abzuschneiden. Aber selbst wer darauf verzichtet, bekommt bei den zwölf Missionen ordentliche Spielzeit geboten. Gegenüber dem Hauptspiel hat sich in Sachen dichter Story tatsächlich etwas bewegt. Die Handlung ist zwar auch im Add-on nichts Weltbewegendes, entfaltet sich aber auf jeden Fall spannend.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Stormregion
Titel vom selben Entwickler:
Codename: Panzers - Phase 1 und 2 | S.W.I.N.E.
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neuer Spielmodus und 9 Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 6
Fazit: Schöne Ergänzung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Einfallsreich mit markanten Gebäuden
Sound: Soundtrack und Effekte auf hohem Niveau, allerdings nur stereo
Steuerung: Optimal, Hotkeys belegbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ⊞ Gutes, vielschichtiges Missionsdesign
- ⊞ Interessante Schauplätze und nette Story
- ⊞ Ordentlicher Umfang, neue Einheiten
- ⊟ Wegfindung, manchmal schlappe KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **83**



BEIM KLABAUTERMANN! Mit Handelsschiffen werden Sie zum reichen Fernhändler – und zum Ziel beutegieriger Piraten.

STÄDTEBAU Besondere Bauwerke wie der Tower of London bereichern die Städte – allerdings nur optisch.

Die Gilde 2

Die Seeräuber der Hanse | Mit wehenden Segeln läuft das neue Add-on vom Stapel – und erleidet Mast- und Schotbruch.

Hurra, eine waschechte Kampagne! Als braver Fischersmann Wiegbald versuchen Sie in einer unterhaltsamen Geschichte die Familienehre wiederherzustellen und lernen nebenbei die neuen Spielelemente kennen. Wermutstropfen: Die vier Szenarien der Kampagne führen nur die Geschichte fort, Ihre Errungenschaften in den Missionen spielen keine Rolle! So schickt Wiegbald seinen Sohn Dietmar im zweiten Kapitel als Medicus nach London – obwohl dieser bei uns zuvor Schmied lernte und wenig später unter der Erde weilte.

Fluch der Nordsee

Ist der Titel an sich schon paradox – die Hanse war ein Kaufmanns- und Städtebund und kein Piratenverein –, hält er auch nicht, was er verspricht. Mehr als einen vagen Bezug zur Hanse gibt es nicht und die Seeräuberei weckt keine Abenteuerlust, sondern schaukelt den Spieler sanft in den Schlaf: Per Mausklick plündern oder versenken Sie ein Handelsschiff, schauen kurz einem öden Schlagabtausch zu und haben danach kaum mehr Geld in der Tasche als zuvor. Die Handelskähne sind nichts anderes als schwimmende Marktkarren – deren reges Treiben nebenbei die Performance des Spiels weit unter den Meeresspiegel zieht.

Was die beiden anderen frischen Berufe betrifft – die spielen sich wie die bisher vorhandenen. Der Medicus kümmert sich mit Verbänden und Tinkturen um allerlei Krankheiten, der Fischer bringt Räucherlachs und Muschelketten unters Volk – Fähigkeiten für die neuen Tätigkeiten fehlen.

In Amt und Würden

Beim Wahlsystem entfällt die Abwahl, die Kandidaten für ein Amt treten direkt gegeneinander an. Das beschleunigt den politischen Aufstieg. Zur Freude strebsamer Landesherren, die ihre Familie über neue Ämter und Titel bis zur Königswürde führen.

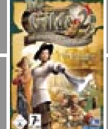
Beschaulich sind die neuen Städte. In London handeln Sie im Schatten des Towers, Bergen (Norwegen) ist der ideale Ort für ein Piratenversteck.

Übrigens: Neben zahlreichen kleinen Neuerungen hat Ihr Alter Ego nun die Möglichkeit, sich den Rest des Spiels in der Taverne schönzusaufen ... (as/fe)

AUF DEM MARKT, AUF DEM MARKT ... Eine Piratenbraut in Aktion – Liebesdienste mitten auf dem Marktplatz.



HALLO, ONKEL DOC! Der Medicus behandelt jede Art von Krankheiten mit „passenden“ Mitteln – eine Erkältung wird kurzerhand verbunden.



DIE GILDE 2 : DIE SEERÄUBER DER HANSE

CA. € 30,-
27. APRIL 2007
USK: OHNE

ANSGAR STEIDLE



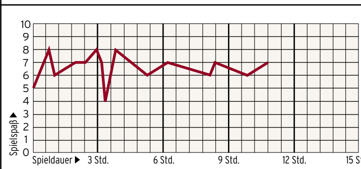
„Hier und da eine kleine Innovations-Brise, aber sonst herrscht Flaute.“

Überraschung! Bei meinem Dynastie-Aufbau bin ich dieses Mal kaum über Bugs gestolpert – das wollte ich einfach gleich als Erstes loswerden. Allerdings muss ich genauso sagen, dass Sie hier weder ein wildes Seeräuber-Abenteuer erleben, noch plötzlich ein motivierendes Handelssystem kraft der Hanse vorfinden, was man bei dem Spieletitel vermuten könnte. Mal ein Klick hier, mal einer da, selten greift ein Patrouillenschiff an – spannend ist das nie. Was die übrigen zusätzlichen Berufe betrifft, agieren Sie dort nicht viel anders als bei den aus dem Hauptspiel bekannten. Gefreut habe ich mich immerhin über die vorhandene Kampagne. Eine Zeit lang war es interessant, die neuen Features auszuprobieren. Doch viel zu schnell kam der bekannte Trott wieder durch.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 4 Head Studios
Titel vom selben Entwickler: Die Gilde | Die Gilde: Gaukler, Gruften und Geschütze | Die Gilde 2
Publisher: Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: LAN und Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 12
Fazit: Viele Karten und Modi – vorbildlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Gut, aber fordert die Hardware zu stark
Sound: Wie gewohnt auf hohem Niveau
Steuerung: Teilweise hakelig und umständlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Diesmal wenig Bugs im Spiel
- + Neue Features und Änderungen ...
- − ... die sich kaum von den alten unterscheiden
- − Die KI ist schwach, die Wegfindung ebenfalls
- − Handel erfordert selten Eingriffe des Spielers

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **66**



GEFLÜGEL Die Wyern versprühen beim Angriff Gift, das ohne Heiltrank oder Gegengift nach und nach Lebenspunkte abzieht.

BETA-TEST

Two Worlds

Ein Rollenspiel mit fantastischer Technik, einer scheinbar grenzenlosen Welt und Reittieren – das Rezept, um Oblivion die Suppe zu versalzen?

Rollenspiele sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren. Während früher die **Might and Magic**-Spiele schwer zugängliche Kost boten, findet sich der Spieler in **Two Worlds, Oblivion** und **Gothic 3** sofort zurecht. Das Kopfgeldjägerdasein ist auch nicht mehr das, was es früher einmal war. Statt sich einfach auf unkonventionellem Wege der Problematik der Bevölkerungsexplosion anzunehmen, wird der Held auf der Suche nach seiner Schwester in eine epische Geschichte hineingezogen. PC-Spiele am Erstverkaufstag sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren – hier bitte einen kurzen andächtigen Blick für alle **Gothic 3**-Spieler denken.

Die entscheidende Frage lautet daher: Gelingt es **Two Worlds**, eine technisch opulente Grafik und eine riesige Spielwelt mit einer dichten Geschichte zu verbinden, nicht ständig in Bug-Fallen zu stolpern und den Spieler langfristig bei Laune zu halten?

Ein Ding, sie alle zu knechten

Unter Einsatz all unserer hochgelevelten Hellseherfähigkeiten wagen wir nach 20 Spielstunden eine Prognose. **Two Worlds** zaubert in vielen Gebieten imposante Grafiken auf den Bildschirm und ein Lächeln aufs Gesicht des Spielers. Selten hat es so viel Freude gemacht, durch einen Wald zu laufen, selten hat sich eine Spielwelt in Teilen so natürlich und abwechslungsreich angefühlt. Die Geschichte um den verbannten Kriegsgott Aziraal, der durch ein mächtiges Artefakt eventuell vielleicht möglicherweise wieder zum Unheil stiften zurückkehren könnte (erraten: Sie müssen das Artefakt finden und damit Ihr entführtes Schwesterherz retten) ist solide inszeniert und wird durch zahlreiche Finessen wie eine Rebellenfraktion und eine Ork-Invasion angereichert. Je weiter Sie voranschreiten, desto mehr Möglichkeiten gibt Ihnen das Spiel, gut oder böse zu sein – bis zu DER Entscheidung. Die Hauptquest des Spiels variiert ihr Tempo: Mal erledigen Sie in kurzer Zeit etliche Abschnitte, mal schickt Sie der mysteriöse Bote Gandohar um die halbe Welt.

Das gibt Ihnen die Gelegenheit, sich in den Dörfern, Burgen und Städten umzuschauen und rollenspieltypisch Ihre Fähigkeiten zu steigern. Die erhaltenen Aufträge bewegen sich im üblichen Rahmen: Sie erledigen unerwünschte Wölfe oder holen erwünschten Alkohol, besorgen Heiltränke und legen Banditen das Handwerk.

In der derzeitigen Fassung allerdings verlieren sich die Questgeber in der gigantischen Spielwelt, sodass wir einen Großteil unserer Levelaufstiege durch das Bekämpfen der mannigfaltigen Fauna erringen. Die Kampfsteuerung ist dabei konventionell – mit der linken Maustaste führen Sie den Hieb mit Ihrer Angriffswaffe aus, per Spezialaktion streuen Sie Ihrem Gegner Sand in die Augen oder entreißen ihm den Schild. Nah- und Fernkämpfer werden dabei gleichermaßen bedacht und die verbesserbaren Spezialaktionen sorgen für Abwechslung und Freude in den zahlreichen Kabalen mit den Gegnern. Je nach Gegend laufen Ihnen bei der zum Setting passenden Musik die entsprechenden Viecher vor die Klinge, den Zauberstab oder den Bogen – von Mumien über Skorpione bis hin zu Drachen ist alles dabei.

Das Design einiger Einheiten und der Menschen ist jedoch bei aller technischen Brillanz etwas gewöhnungsbedürftig. Auch die Stärke oder Schwäche mancher Kreaturen mutet etwas bizarr an. Das Balancing ist allerdings ein Teil des Spiels, der ohnehin erst am Ende der Produktion angegangen wird. Hier muss sich Reality Pump ins Zeug legen, denn das Betreten von einigen Anfangsquestgebieten endete deutlich zu oft vor dem nächsten Wiederbelebungsschrein.

... und alle auf ewig zu binden

Um die fast zu riesige Welt zu erkunden, wird Ihnen gleich mit einer der ersten Quests ein Pferd mit auf den Weg gegeben. Die Steuerung Ihrer 1-PS-Karosse ist jedoch klar auf den Analog-Stick der Xbox 360 ausgelegt, für die **Two Worlds** parallel erscheint. Besonders das Rappen ist bis dato eine hakelige Angelegenheit. Hier muss Reality Pump bis zum Release noch optimieren. Dem übrigen Teil des Spiels merken Sie die parallele Konsolenentwicklung nicht an – die Menüs steuern sich weniger „konsolig" als in **Oblivion**.

Falls Sie seit der **Gothic 3**-Wildschwein- und Bug-Offensive Angstschweiß beim Gedanken an Version 1.0 eines Spiels bekommen, möchten wir Sie beruhigen: Die uns vorliegende Beta-Version machte bereits einen deutlich gereifteren Eindruck als **Gothic 3** im selben Entwicklungsstadium. Sehr selten stürzten wir durch unsichtbare Löcher in Abgründe oder Mauern, manche Gegenden waren noch nicht fertig texturiert und noch etwas arm an Gegnern und Landschaftselementen. Questbugs, darunter dahinscheidende Hauptquestgeber, traten nur vereinzelt auf. Spielbar ist **Two Worlds** – ob es auch wirklich das Zeug hat, in einem Atemzug mit **Oblivion** genannt zu werden, zeigt unser Online-Test der Verkaufsversion am 9. Mai. (bur)



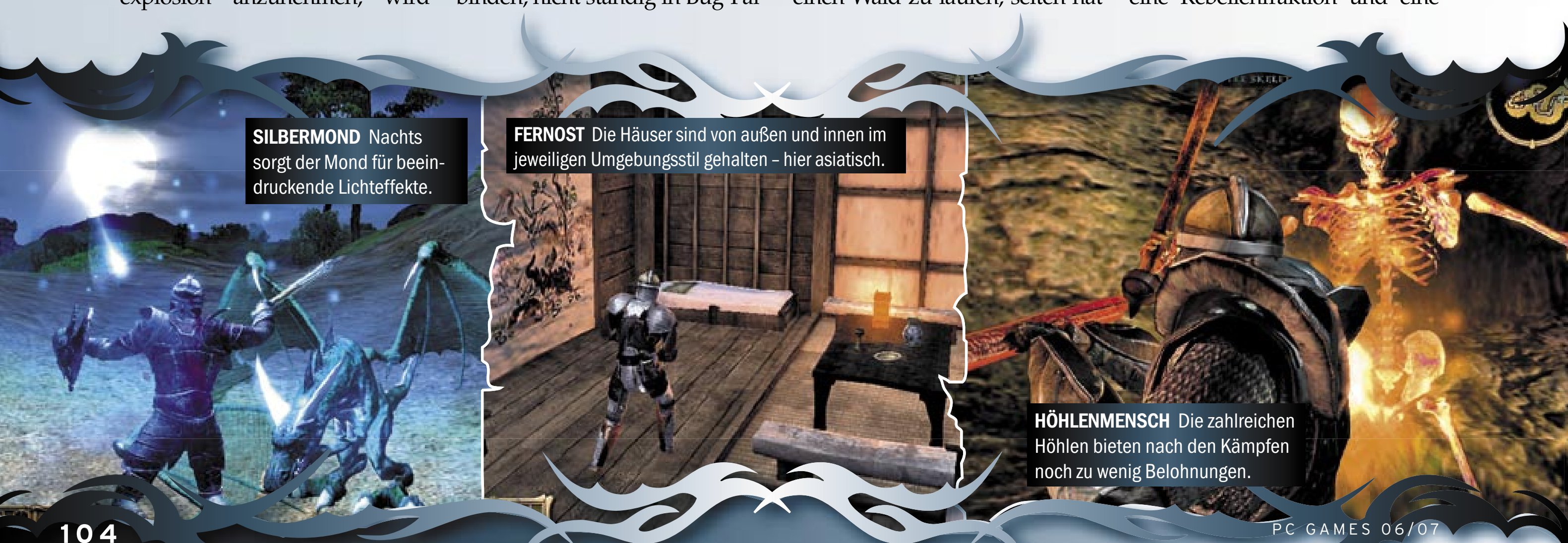
AUF DEM TROCKENEN Wir sollen vom Händler Dras Braclem Alkohol für die Stadtwachen organisieren.

Eine Quest in Two Worlds

HILFELEISTUNG Der Herr Braclem beschwert sich, dass ein Bandit seine Lieferungen verhindert.

VERTRIEBEN Hatver Riseda haben wir kampflos in die Flucht gejagt.

BELOHNUNG Zurück bei Dras Braclem erhalten wir den „Mondschein", nach welchem die Stadtwachen dürsten.



SILBERMOND Nachts sorgt der Mond für beeindruckende Lichteffekte.

FERNOST Die Häuser sind von außen und innen im jeweiligen Umgebungsstil gehalten – hier asiatisch.

HÖHLENMENSCH Die zahlreichen Höhlen bieten nach den Kämpfen noch zu wenig Belohnungen.



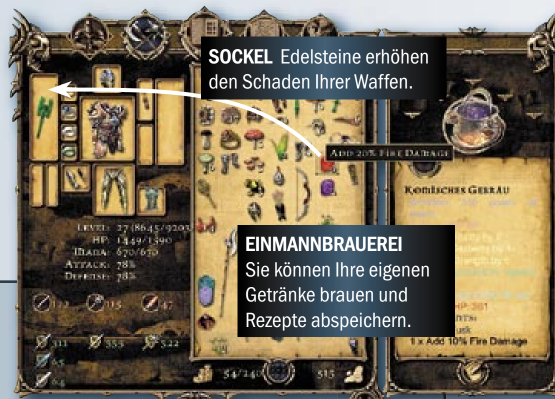
FEUERFEST Falls Sie den Weg der Magie beschreiten, legen Sie sich statt einer Rüstung besser eine fesche Robe zu.

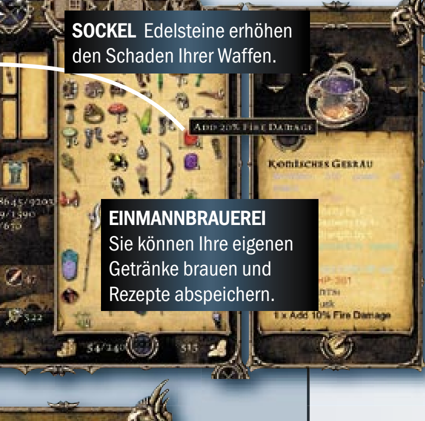
KNUT Die Bären im Gletschergebiet sind ähnlich stark wie ihre im Wald lebenden Artgenossen.

KLOBIG Der Steindrache fällt regelmäßig in sich zusammen, türmt sich aber sofort wieder auf.

Das Interface von Two Worlds

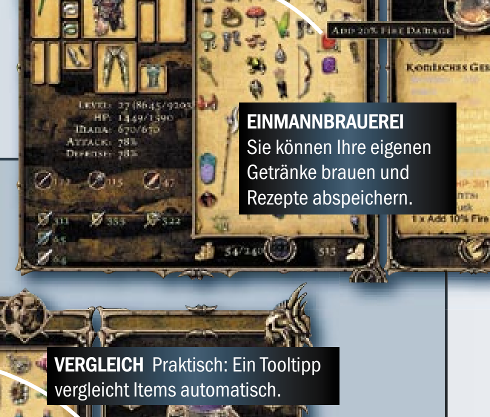
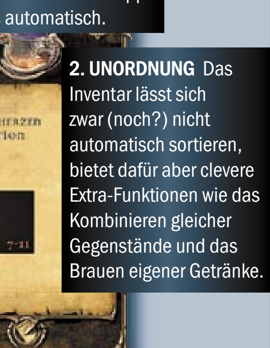
Questlog, Rezeptsammlung, ein informatives und übersichtliches Inventar – die Anforderungen an ein Rollenspiel-Interface sind hoch. Die parallele Entwicklung für Konsole merkt man Two Worlds im Gegensatz zu Oblivion kaum an.





SOCKEL Edelsteine erhöhen den Schaden Ihrer Waffen.

EINMANNBRAUEREI Sie können Ihre eigenen Getränke brauen und Rezepte abspeichern.

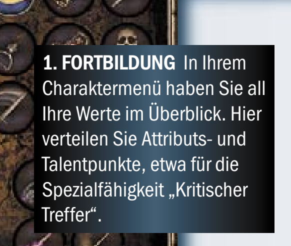
VERGLEICH Praktisch: Ein Tooltipp vergleicht Items automatisch.

2. UNORDNUNG Das Inventar lässt sich zwar (noch?) nicht automatisch sortieren, bietet dafür aber clevere Extra-Funktionen wie das Kombinieren gleicher Gegenstände und das Brauen eigener Getränke.

VERBUND Die Fusion gleichwertiger Items macht auch später das Plündern schwacher Gegner sinnvoll.



1. FORTBILDUNG In Ihrem Charaktermenü haben Sie all Ihre Werte im Überblick. Hier verteilen Sie Attributs- und Talentpunkte, etwa für die Spezialfähigkeit „Kritischer Treffer".

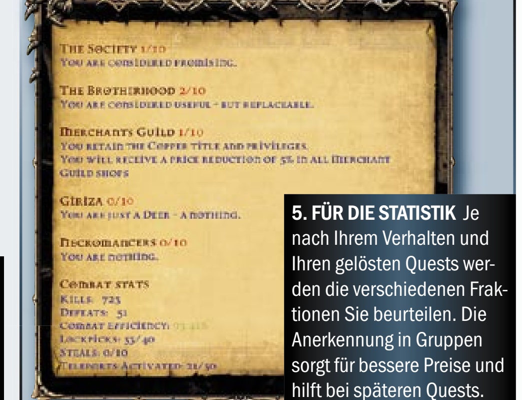


6. SHORTCUTS Vier konfigurierbare Schnellzugriffsleisten stehen zur Verfügung. Die ersten fünf Felder markieren Aktionen wie Schleichen oder Blenden, die Felder 6 bis 8 sind Zaubersprüche, die letzten beiden Felder der schnelle Weg zu Heil- und Manatränken. Die Ziffern entsprechen übrigens den Schnellzugriffstasten, ein Kreis markiert die Aktion der rechten Maustaste.

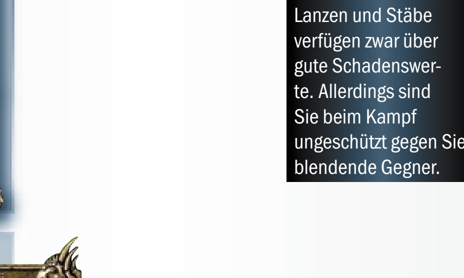


3. KARTENLEGER Zu den Talenten, die Sie im Charaktermenü (siehe 1.) ausbauen, zählen auch die fünf magischen Schulen. Wie in Magic: The Gathering sammeln Sie die Sprüche der verschiedenen Levels mit Karten.

4. KARTENLESEGERÄT In der zoombaren Übersichtskarte (an der Optik wird noch gefeilt) sehen Sie alle Quests, Orte und Teleport-Portale auf einen Blick wie in der Minimap. Tooltipps geben wichtige Hinweise.



5. FÜR DIE STATISTIK Je nach Ihrem Verhalten und Ihren gelösten Quests werden die verschiedenen Fraktionen Sie beurteilen. Die Anerkennung in Gruppen sorgt für bessere Preise und hilft bei späteren Quests.




Die Ausgangsposition

Für die Kampfszenen nahm Reality Pump Hunderte Animationen per Motion Capturing auf. Schauen wir uns deren Verwendung zum Leidwesen dieser Groms an.

LANZE Lanzen und Stäbe verfügen zwar über gute Schadenswerte. Allerdings sind Sie beim Kampf ungeschützt gegen Sie blendende Gegner.



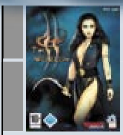
SCHWERT UND SCHILD Um die teilweise riesigen Schilde zu tragen, müssen Sie auch Ihre Stärkepunkte ausbauen – sind aber besser geschützt. Die Fähigkeit des Parierens lässt sich mit Talentpunkten aufwerten. Kleiner Bug in unserer Beta-Version: Gelegentlich verlor der Held den Schild einfach und konnte ihn nicht mehr aufheben.

Hoch zu Ross



KAMPF VOM PFERD Reiten können Sie als Talent ausbauen – davon profitiert besonders das Kämpfen von Pferd aus. Sie sehen richtig: Auf diesem Bild haben wir einen untoten Gaul ergattert.

... LAUF GALOPP Für die Reit-Animationen wurde aufwendiges Motion Capturing betrieben. Tatsächlich macht das sich bewegende Pferd einen sehr authentischen Eindruck – wenn man von der Steuerung absieht, wegen der Sie sich oft verheddern.



TWO WORLDS
CA. € 45,-
09. MAI 2007
USK: AB 16 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN

„Das Zweiweltenspiel macht einen grundsoliden Eindruck – wenn das Balancing stimmt."

Ich gebe zu, am Anfang von **Two Worlds** hob ich das eine oder andere Mal die Augenbraue. Die Geschichte schien teilweise genauso zu stocken wie mein Pferdchen, die Gestaltung mancher Gegner wirkte eher unfreiwillig komisch, manche Anfangsquest war viel zu schwer. Doch da Reality Pump ja noch am Balancing feilt, glaube ich, bis zum Release wird aus **Two Worlds** noch ein gutes Spiel. Allein durch die Gestaltung der Landschaften macht es nämlich enormen Spaß, durch den Wald zu laufen, Gegner zu blenden und zu beschießen. Auch das Magiesystem mit den Karten gefällt mir gut – die Kampfsteuerung kann von mir aus noch etwas ausgefeilter sein. In nahezu jedem Rollenspieltest steht etwas von „die riesige Spielwelt lädt zum Erkunden ein" – bei **Two Worlds** stimmt's: Ich habe oft fern am Horizont einen Turm gesehen und aus purer Neugierde einen weiten (Fuß-)Weg auf mich genommen, um weitere Gebiete auf der Karte aufzudecken. Kommt es dann zu einem hitzigen Gefecht mit den sich recht clever verhaltenen Gegnergruppen, ist auch deren etwas bizarrer Anblick schnell vergessen. Nur eine Frage hätte ich noch: Warum ist mir auch nach knapp 20 Stunden außer Visionen meiner zu rettenden Schwester noch keine Frau begegnet?

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reality Pump
Titel vom selben Entwickler:
Earth 2150 | Earth 2160
Publisher: Zuxxez
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Spiel und PvP
Zahl der Spieler: Noch nicht überprüfbar
Fazit: Test in der PC Games 07/07

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Effektreiche, detaillierte Optik
Sound: Gute Waffenklänge, wechselnde Musik
Steuerung: Mit Ausnahme der Pferde eingängig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Nicht abschließend messbar. Auf dem Test-Rechner (Athlon 64 3800+, 2 GB RAM, Geforce 7800 GTX) lief die Testversion mit durchschnittlich 23 Frames (1280x1024, alle Details).

PRO UND CONTRA

- + Technisch brillante Grafik und Animationen
- + Riesige, abwechslungsreiche Spielwelt
- + Komfortables Interface
- − Noch kleine Balancing- und Quest-Probleme
- − Grausige Steuerung der Pferde

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)
KEINE WERTUNG

EFFEKTE SATT Brennende Drachen, Blutspritzer, Blitze und allerlei leuchtende Partikel – in Kämpfen geht ordentlich die Post ab.

VIELFALT Jeweils zwei Zauber darf man zu einer neuen Attacke kombinieren.

Dawn of Magic

Die Gefechte sind knallig, die Entwicklungsoptionen vielfältig, die Charaktere unkonventionell. Und doch ist das Action-Rollenspiel bloß eines von vielen.

Wer im Fahrwasser von **Diablo 2** neue Akzente setzen will, kommt manchmal auf seltsame Ideen – und nicht jede davon ist gut. Sky Fallen Entertainment, die Macher von **Dawn of Magic**, setzen auf so einen schlechten Einfall: uncoole Charaktere. Möchten Sie einen klapprigen Mönch, einen ungeschickten Bücherwurm oder lieber eine fette, bratpfannenschwingende Bäckerin verkörpern? Was für schrille Adventures durchaus passend ist, wirkt in einem Action-Rollenspiel albern. Wir greifen zur Zigeunerin, der vierten und weitaus traditionelleren Spielfigur. Was danach folgt, ist genretypisch: die Jagd nach Monstern und Erfahrungspunkten, gepaart mit exzessiver Charakterentwicklung.

Schwert? Brauch ich nicht ...

Sie sind ein Zauberschüler, das heißt: Auf Nahkampf fixierte Klassen wie Krieger oder Paladine gibt es nicht. Zu Beginn erfüllen Sie für Ihre Lehrer einige Aufgaben, die zwischen harmlos und doof schwanken. Drei Redakteure brauchten jeweils mehrere Anläufe, um eine besonders nervige Startquest zu bewältigen!

Hat man sich erst mal durch den Einstieg gekämpft, geht es per Teleporter von einer Karte zur nächsten – und das Spiel blüht auf. In der riesigen Stadt Avon ist ganz schön was los: Dutzende NPCs wollen Ihnen Aufgaben aufdrücken oder Handel treiben, endlich entwickelt **Dawn of Magic** etwas Rollenspiel-Atmosphäre. Die Quests entpuppen sich jedoch als Beschäftigungstherapie: Grundlos fangen Sie Banditen, beschützen Bürger, erlegen Monster. Wer die teils minutenlangen, uninspirierten Aufträge mehrmals erfüllt, bekommt Entwicklungspunkte gutgeschrieben, ähnlich wie bei einem der seltenen Levelaufstiege. Doch Vorsicht: Ob beabsichtigt oder nicht, wer einen Stadtbewohner angreift, hat umgehend eine mordlustige Meute am Hals. Dann lässt man sich besser einfach niederknüppeln – nach der Wiederauferstehung am nächsten Kontrollpunkt sind die NPCs nämlich – oh Wunder – wieder freundlich.

Jede Menge Freiraum

Regelmäßig deckt man sich bei Händlern mit neuen Spruchrollen ein. Die sind nötig, um sich in den zwölf Magierichtungen weiterzuentwickeln. Jede davon, etwa Feuer-, Eis-, Knochen- oder Beschwörungsmagie, umfasst jeweils acht Zauber. Viele lassen sich kombinieren, daraus ergibt sich eine eindrucksvolle, unterhaltsame Bandbreite unterschiedlichster Hexereien. Beispielsweise sorgt ein Laserblitz zusammen mit sekundärem Feuerzauber für nachwirkenden Brandschaden. Der Spieler genießt aber noch mehr Freiheiten: Mittels solider Alchemie- und Handwerkssysteme werden Tränke gebraut, Waffen verziert und Ausrüstung geschmiedet, ganz wie man es sich bei einem Action-Rollenspiel wünscht. Wer mag, schmückt seinen Spielcharakter zusätzlich mit statusverbessernden Tätowierungen. Außerdem verändert die Spielfigur je nach bevorzugter Magie sogar ihr Aussehen (siehe Extrakasten). Ein toller Einfall!

Umsetzung mit Tücken

Die meiste Zeit verbringt man natürlich mit dem Totklicken von Gegnern. So vielfältig das Zaubersystem auch ist, krankt die Action an Balancing-Problemen und Detailschwächen in der Steuerung. Gegner anzuvisieren fällt aufgrund zu klein geratener Hotspots häufig schwerer, als es sein dürfte – bis man den Feind pixelgenau trifft, beißt man oft ins Gras. Zudem verdecken die durchaus schicken Zaubereffekte häufig die Kämpfe und schaden so der Übersicht. Auch sonst gibt die Steuerung kaum Anlass zur Freude: Die Kartenfunktion ist hässlich und in Städten regelrecht unbrauchbar. Dem Inventar mangelt es an Übersicht und das Questlog vermittelt zu wenig Hilfestellung. Immerhin: Die sehr große Spielwelt ist optisch hübsch aufbereitet, besonders die Architektur einiger Gebäude und die mit Detailliebe geschaffenen Wälder erfreuen das Auge. Was so an Atmosphäre entsteht, fällt den Bedienungsmängeln, der lieblosen Handlung und den stupiden Quests jedoch schnell wieder zum Opfer. (fs)

Der bizarre Weg eines Helden

Je nachdem welche Zauber der Spieler bevorzugt, verändert sich dynamisch das Aussehen des Charakters.

Die Metamorphose

Bild 1: Zu Beginn des Spiels ist unsere unerfahrene Zigeunerin noch frei von Mutationen.

Bild 2: Die Haut eines Reptils zeigt: Wir verwenden Gifte im Kampf. Rote Stacheln am Rücken stehen für Blutzauber. Die Hörner sind Folgen von Windmagie.

Bild 3: Knochen- und Beschwörungszauber haben ihre Hände in grässliche Klauen verwandelt. Bald schon ähnelt unsere Heldin einem untoten Monster.

Und das ist cool, weil ...?
Die Verwandlungen bescheren Status-Boni. Außerdem kann sich der Spieler so viel besser mit den anfangs uncharismatischen Helden identifizieren – schließlich tragen sie die Handschrift seiner Spielweise.

MAKABER In der Stadt Avon schalten wir erfolgreich einen Gauner aus. Die gelegentlichen Splatter-Effekte wirken sehr comichaft.

Anstelle von Sprachausgabe gibt's für Nichtspielercharaktere nur solche klobigen Textfenster. Sehr unschön gelöst!

BEDRÄNGT Die zahllosen Gegner bringen den Spieler häufig ins Schwitzen.



DAWN OF MAGIC
CA. € 40,-
27. APRIL 2007
USK: AB 16 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



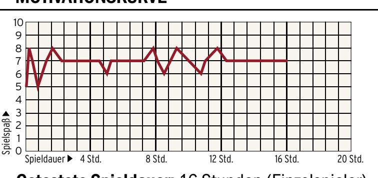
„Das Genre hat Besseres zu bieten. Warum also sollte ich Dawn of Magic kaufen?"

Die Charaktererschaffung mit den seltsamen Helden weckte Hoffnungen: Würde sich **Dawn of Magic** etwa als Parodie auf Action-Rollenspiele versuchen? Eine Viertelstunde später ist klar: Nein, dieses Spiel ist sehr gewöhnlich. Besonders die Quests, die Präsentation der Geschichte und die Charaktere enttäuschen. Dass **Dawn of Magic** trotz seiner Schnitzer in Atmosphäre und Steuerung noch einen annehmbaren Eindruck hinterlässt, verdankt es seinem Zaubersystem. Es macht Spaß, die zwölf Magieschulen durchzuprobieren und die Effekte nicht nur in den explosiven Gefechten, sondern auch an der eigenen Spielfigur zu beobachten. Gäbe es kein **Titan Quest, Loki, Silverfall, Legend** und **Diablo 2**, könnte ich **Dawn of Magic** durchaus empfehlen. Doch so muss sich das Spiel leider weit hinten anstellen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sky Fallen Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 16 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: U. a. Deathmatch, Capture the Flag
Zahl der Spieler: 16 Spieler
Fazit: Wir vermissen einen Coop-Modus!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Gerade noch zeitgemäß
Sound: Englische Sprecher, ordentliche Musik
Steuerung: Viele Detailmängel

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Hübsch gestaltete, umfangreiche Spielwelt
- \+ Massig Zauberkombinationen
- − Pixelgenaues Anvisieren bremst Kämpfe aus
- − Inventar, Karte und Questlog enttäuschen
- − Austauschbare Handlung, kaum Atmosphäre

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **70**



TYPISCH Das +2 Schwert ist eine Anspielung auf den Item-Wahn vieler Rollenspiele.

AUSGETRICKST Mit Pop-up-Werbung blockt Sam die Angriffe seiner Kontrahentin ab.

FLACHGELEGT Erst als platte 2D-Figuren passen unsere Helden unter dem Türspalt durch.

TRANSFER Boscos Preise sind wieder der reine Wucher. In diesem simplen Schalterrätsel überweisen Sam und Max ihm eine gewaltige Summe.

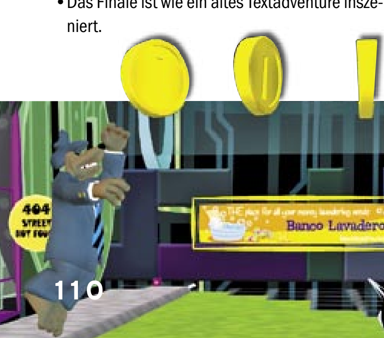
Sam & Max

Reality 2.0 | Die fünfte Episode nimmt sich mal eben die gesamte Computerspiele- und Internetkultur zur Brust.

Ein Herz für Spieler

Mit viel Selbstironie veräppelt Reality 2.0 die Welt der Computerspiele.

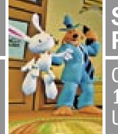
- Vor Boscos virtuellem Geschäft schwebt ein Speicherpunkt. Sam freut sich, wie praktisch das ist. Das Internet erwidert daraufhin bissig: „Ach ja? Versuch das mal in *deiner* Realität!"
- Um eine Wächterin mit einer +1 Rüstung zu besiegen, muss Sam ein +2 Schwert einsetzen.
- Das rundenbasierte „Kampfsystem" erinnert deutlich an das der **Final Fantasy**-Spiele.
- Bild unten: Sam schnappt sich einige in der Luft schwebende Münzen. Das Vorbild: **Super Mario**.
- Das Finale ist wie ein altes Textadventure inszeniert.



Wir erinnern uns: In der letzten Episode wurde Max zum US-Präsidenten gewählt. Während er so mit Sam die Welt terrorisiert, bahnt sich in **Reality 2.0**, der fünften Folge, eine neue Bedrohung an: das Internet!

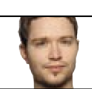
Sam berichtet aufgeregt von einer globalen Computerkrise: „Flugzeuge fallen vom Himmel, Kernkraftwerke stehen kurz vor dem Zusammenbruch!" Der dauergrinsende Max ergänzt: „Und Heerscharen leichenblasser Spinner wären gezwungen, die Außenwelt zu betreten und mit normalen Menschen in Kontakt zu treten!" Sam nickt fassungslos: „Der blanke Horror." **Reality 2.0** spielt in einem virtuellen Abbild teils bekannter Locations, doch der Stil ist neu: Wie bei **Tron** ist die Welt in schrillen Farben und strenger Geometrie aufgebaut, die einst jazzige Hintergrundmusik ertönt nun in piepsiger Spielhallen-Ästhetik. Für die Satire-Profis bei Telltale Games bedeutet dies: Feuer frei! Internetsucht, **World of Warcraft**, selbst lieb gewonnene Spieleklassiker – alle kriegen sie hier ihr Fett weg.

Leider ist diese Folge nicht ganz so gelungen wie die letzte: Der Humor ist weniger bissig, die Spielzeit fällt kürzer aus und die Rätsel sind nicht so fordernd. Richtig enttäuschend ist diesmal aber die Gesangseinlage: Das minutenlange Gebrabbel vier altersschwacher Computer nervt mehr, als es unterhält. (fs)



SAM & MAX: REALITY 2.0
CA. € 7,-
12. APRIL 2007
USK: NICHT GEPRÜFT

FELIX SCHÜTZ



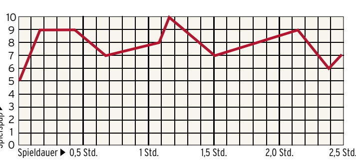
„Solides Gameplay, gepaart mit frischen, witzigen Ideen."

Eigentlich ist **Reality 2.0** ein spielerischer Rückschritt – immerhin ist der Vorgänger länger, kniffliger und bissiger. Bei einigen Gags hätte ich mir beispielsweise mehr Satire, mehr Sticheleien gewünscht. So wirkt **Reality 2.0** oft wie eine Liebeserklärung an Computerspiele, anstatt sie kräftig durch den Kakao zu ziehen – was mir lieber gewesen wäre. Doch obwohl ich mehr erwartet habe, bietet mir Folge 5 wieder ein feines, unterhaltsames Adventure-Häppchen: Die Rätsel sind zwar leicht, aber sehr clever und fair. Der Humor trifft wie immer ins Schwarze und die Synchronsprecher leisten abermals großartige Arbeit. Die enttäuschende Musicalszene sowie zuweilen hörbares Kratzen in den Soundeffekten kostet diesmal allerdings unseren Sound-Award. Aber Schwamm drüber: Ich kann Episode 6 – das Staffelfinale – kaum noch erwarten! Noch ein Hinweis: Das englischsprachige Spiel ist derzeit ausschließlich über die Website www.telltalegames.com erhältlich.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Telltale Games
Titel vom selben Entwickler: Bone | CSI 4 | Sam & Max Episode 1-4
Publisher: Telltale Games/Gametap
Sprache (Handbuch): Englisch
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 2:30 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Bunter, teils abgefahrener Comic-Stil
Sound: Hochmotivierte Sprecher, gute Musik
Steuerung: Einfache Bedienung per Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- ➕ Originelle, witzige Grundidee
- ➕ Viele Seitenhiebe auf bekannte Spiele
- ➕ Wie immer: top Sprecher und gute Musik
- ➖ Braver Humor und nervige Gesangseinlage
- ➖ Recycelte Charaktere und Locations

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **81**

Mage Knight

Apocalypse | Erneut bekommt das strapazierte Action-Rollenspiel-Genre lieblosen Zuwachs.



GRÜNHAUT Der Drachen-Magier ist einer der fünf spielbaren Helden.

NETTER STIL Viele der typischen Fantasy-Charaktere besitzen comichaften Charme.

UNFAIR Der Lebensentzug-Zauber der drallen Vampirin ist viel zu mächtig.

Auf den ersten Blick besitzt **Mage Knight: Apocalypse** alles, was ein gutes Action-Rollenspiel braucht, sogar eine ordentliche Lizenz. **Mage Knight** kennt man nämlich als Tabletop-Strategiespiel, das Elemente von **Warhammer** mit Einflüssen von Kartenspielen vermischt. Und doch ist der PC-Ableger trotz guter Ansätze und zusätzlicher Entwicklungszeit (die US-Version erschien bereits im Herbst letzten Jahres) nur ein drittklassiges Produkt.

Fünf Helden stehen zur Wahl, es sind die üblichen Verdächtigen: Zwergen-Krieger, halbnackte Amazonen, bullige Krieger. Gestaltungsmöglichkeiten gibt es kaum, die Klassen sind grob vorgegeben. Die Charakterentwicklung hat ihren Reiz: Alle Skills verteilen sich auf je drei Talentbäume, wobei **Mage Knight** auf Erfahrungspunkte und Levelstufen verzichtet. Es steigen nur die Skills auf, die man auch regelmäßig einsetzt. So entwickelt der Spieler seinen Charakter intuitiv und passend zum eigenen Stil. Einige Talente sind jedoch übertrieben stark, während das Spiel an manchen Stellen plötzlich zu schwer gerät. Besonders die übermächtigen Bossgegner besiegt man nur, indem man sich immerfort und absolut straffrei an den nahe gelegenen Speicherpunkten wiederbelebt. Die Lebenspunkte der Feinde regenerieren nicht, das heißt: Man bringt einen Treffer an, stirbt, reanimiert, schlägt noch einmal zu, stirbt, reanimiert und so weiter. Ein stumpfes Spielprinzip, das schnell ermüdet.

Die austauschbare Handlung trieft vor Klischees. Auch die Zwischensequenzen tragen dank mäßiger Synchronsprecher kaum zur Atmosphäre bei. Da leistet die Spielgrafik mehr: Viele Figuren sind ordentlich gestaltet, teilweise gut animiert. Zaubereffekte sorgen für hübsche Farbenspiele und die Umgebungen wirken meistens stimmig. Die Areale sind jedoch sehr begrenzt und streng linear aufgebaut – es geht oft nur von A nach B, zwischendrin streckt man Dutzendschaften an Gegnern nieder.

Die Steuerung ist schlecht. Per WASD-Tasten haben Sie nur wenig Kontrolle über die viel zu schnell rennende Spielfigur, die Mausbedienung ist ebenfalls ungenau. Um Talente anzuwenden, muss man den Cursor über dem Gegner platzieren, das Selektieren von Figuren ist nicht möglich. Sie sind auch mit Begleitern unterwegs, deren KI-Routinen aber häufige Aussetzer haben. Am ärgerlichsten ist das Inventar: Viel zu klein und umständlich, macht es einfach keinen Spaß, die zahllosen Gegenstände einzusacken. Auch das solide Alchemiesystem leidet darunter. (fs)

TREFFER Um Spezialattacken anzuwenden, muss der Maus-Cursor über dem Ziel liegen. Umständlich und absolut unnötig.



SPIEL DES LEBENS Bossgegner sind sehr stark. Daher befindet sich in der Nähe stets ein Wiederbelebungsschrein. Nicht gerade elegant ...



MAGE KNIGHT: APOCALYPSE
CA. € 40,-
27. APRIL 2007
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



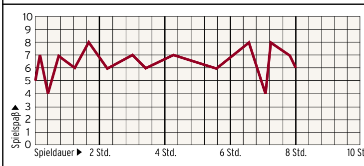
„Mage Knight: Apocalypse ist nicht so schlecht wie sein ramponierter Ruf. Aber fast."

Die US-Version von **Mage Knight: Apocalypse** hat übelste Kritiken kassiert, teilweise zu Recht. Besonders an einigen Bugs merkt man, wie unausgereift das Produkt immer noch daherkommt. Ein schönes Beispiel dafür ist mein Erlebnis in der Zwergenstadt Silberholt. Mein KI-gesteuerter Kumpane hielt – dumm und unsterblich wie er war – dutzendweise feindliche Golems in Schach. Ich versuchte derweil verzweifelt, ein wichtiges Skript auszulösen, was jedoch nicht gelang. So rannte ich rund 40 Minuten lang grundlos durch die engen Gänge und wurde dabei regelmäßig niedergeknüppelt. Natürlich nur um sofort zwei Meter daneben wiederbelebt zu werden. Liebe Entwickler, das geht so nicht! Schade auch, dass die blöde Steuerung einige der gelungenen Features – etwa die Alchemie – so zunichte macht. Da nützt dann auch der nett gemeinte Mehrspielermodus nichts.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Namco Bandai
Titel vom selben Entwickler: Nicht bekannt
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Diverse Koop-Modi
Zahl der Spieler: 5
Fazit: Mit Freunden akzeptabel; leider instabil

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Schöne Farbgebung, nette Modelle
Sound: Zweitklassige Sprecher, kaum Musik
Steuerung: Schlechtes Inventar, sehr ungenau

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Ansprechende Charakterentwicklung
+ Ordentliche Grafik
− Umständliches, viel zu kleines Inventar
− Träge Handlung ohne Atmosphäre
− Bugs und Balancing-Probleme

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **60**

GEGENSATZ Spieler wie Rafael Nadal sind im Unterschied zum Publikum detailliert dargestellt.

JUBELSCHREI Nach einem gelungenen Punkt freuen sich die Tennisstars in diversen Animationen. Hier: Lleyton Hewitt.

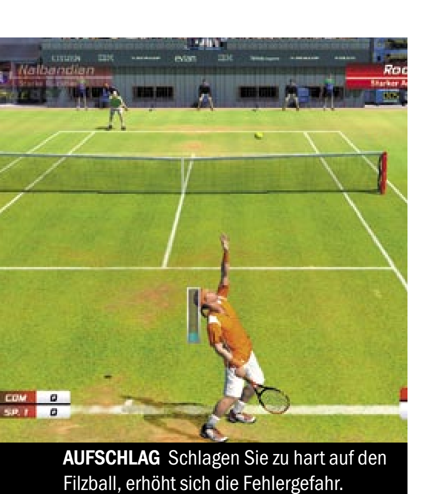
Virtua Tennis 3

Lizenzierte Spieler, wunderschöne Grafik und ein guter Name. Aber reicht das, um zu überzeugen?

Wenn Sie das erste Mal den World Tour Mode betreten, basteln Sie einen Charakter zusammen, der auf Platz 300 der Weltrangliste startet. Die Charaktererstellung orientiert sich an vorgegebenen Standards: Sie wählen Frisur, Statur und Kleidung für den angehenden Tennisstar und verpassen ihm ein individuelles Aussehen. Ist Ihr Mann respektive Ihre Frau bereit fürs Training, geht es auf den Globus, der das Menü darstellt. Dort bestimmen Sie Ihren Heimatort und schon beginnen die Leibesübungen. Zwischendurch lädt man Sie zu Turnieren ein. Dabei gilt es, auf die Fitness zu achten, denn Ihr Schützling ist nur dann topfit, wenn er zwischendurch daheim ausspannen kann oder Sie ihm mal drei Wochen Urlaub gönnen. Mit jeder Trainingseinheit, mit jedem Match steigt der angehende Profi eine Stufe auf und erlernt dabei die Beinarbeit sowie Vor- und Rückhandtechniken. Je besser er wird, desto größer ist die Chance auf den Sieg. Dieser ist jedoch generell nicht schwer zu erreichen, denn die KI agiert zwar solide, ist aber keine beinharte Herausforderung.

Es fehlt an großen Neuerungen und die paar kleinen erschöpfen sich fast ausschließlich in der aufpolierten Grafik, die sich allerdings sehen lassen kann. Sie erkennen jedes Tennis-Ass, sei es Andy Roddick oder Maria Sharapova, sofort am Aussehen. Die teils frischen, teils bekannten Minispiele lockern auf. So versuchen Sie sich mit überdimensionalen Tennisbällen im Kegeln oder Curling, während es in anderen Trainingseinheiten eher um Präzision geht. Da empfiehlt sich ein Gamepad, denn die Tastatursteuerung ist zu ungenau. Auch das Gameplay ist nicht perfekt. Fast jeder Mensch hat den Wunsch zu fliegen, bei den Akteuren in **Virtua Tennis 3** ist es jedoch schon eine Manie. Sie lassen keine Chance aus, sich in den roten Sand zu werfen, um an einen Ball zu gelangen, selbst wenn der locker aus dem Stand zu erreichen ist. Dadurch hat der Gegner die Chance, per Schmetterball das Match für sich zu entscheiden.

Der Einzelspielermodus macht eine Weile Spaß, nach spätestens zehn Stunden kommt jedoch Langeweile auf. (st)



AUFSCHLAG Schlagen Sie zu hart auf den Filzball, erhöht sich die Fehlergefahr.



VIRTUA TENNIS 3
CA. € 45,-
30. MÄRZ 2007
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING

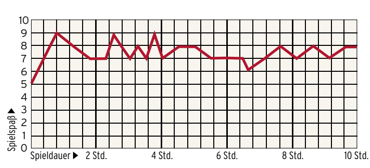
„Ein reines Arcade-Tennisspiel, das dem guten Namen nicht zur Ehre gereicht."

Virtua Tennis 3 ist ein reines Arcade-Tennisspiel. Wenn Sie möchten, steuern Sie den Protagonisten mit dem Analogstick und einem einzigen Knopf. Das ist auf Dauer langweilig. Auch fehlende Präzisionsschläge gehen nach einigen Stunden an die Substanz. Ebenso stören die andauernden Sprungeinlagen das Gameplay und verhindern einen vernünftigen Spielfluss – dabei waren die Vorgängertitel grandiose Spaßgaranten. Wollen Sie nicht auf **Virtua Tennis 3** verzichten, greifen Sie besser zu der Xbox-360-Variante, die ist deutlich ausgereifter. Grafisch ist der Titel allerdings auch auf dem PC in der nächsten Generation angekommen. Wer nach Action sucht, findet sie bei **Virtua Tennis 3**, wer jedoch auch nur einen Hauch Realismus wünscht, greift lieber zu **Top Spin 2**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sega
Titel vom selben Entwickler: Medieval 2 | Football Manager 2006
Publisher: Sega
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Splitscreen-Modus
Zahl der Spieler: 2
Fazit: Magerer Umfang, aber besser als allein

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detaillierte Spieler und Umgebung
Sound: Gewohnter Standard, auf Dauer nervig
Steuerung: Ein Knopf reicht zum Gewinnen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Lizenzierte, toll modellierte Spieler
- + Grafisch ein echter Schmetterball
- + Arcade-Tennis in Reinkultur ...
- − ... mit nervenden Gameplay-Schwächen
- − Auf Dauer zu wenig Abwechslung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 76



IN DEN SEILEN Mit wenigen Tasten lenken Sie den Schirm gen Boden.

ABSTURZ Die Bodentexturen erinnern stark an einen Flugsimulator.

B.A.S.E. Jumping

Mittlerweile ist es fast gang und gäbe, dass jede noch so kleine Nischensportart eine Umsetzung für den PC erhält. Auch das waghalsige Basejumping macht da keine Ausnahme. Was in der Realität einen Adrenalinstoß nach dem anderen freisetzt, verpasst dem Spieler vor dem Monitor aber eher einen Gähnanfall. Sie sind in der ganzen Welt unterwegs, springen aus Flugzeugen oder von Bergen. Immer auf dem Rücken: Ihr Fallschirm, mit dem Sie zu Boden gleiten. Sie reisen von einem Ort zum anderen, zahlen Geld für die Überfahrten und erhalten Honorare von Ihrem Sponsor. Natürlich springen Sie nicht bei jedem Wetter. Bläst der Wind zu stark, bleibt Ihr Fallschirm eingepackt. Die Grafik macht einen durchwachsenen Eindruck, auch spielerisch bleibt der Spaßfaktor nach wenigen Sprüngen auf der Strecke. Sie springen, bestimmen Schnelligkeit und Richtung des Sturzes. Währenddessen behalten Sie diverse Instrumente wie den Höhenmesser im Auge und ziehen einige Meter vor der Erdoberfläche die Reißleine. Während des Fluges absolvieren Sie Tricks. Je nach Erfahrung des Spielers schalten Sie weitere Stunts frei. Kaum spektakulär und vor allem viel zu einfach. Die Instrumente benötigen Sie so gut wie nie. Das Austarieren des Schirms gestaltet sich durch wenige Tasten einfach bis kinderleicht. Vor der Landung bremsen Sie den Fall leicht ab, bis die Füße Ihres Protagonisten die Erde berühren. Landen Sie ungünstig, kann es zu Verletzungen kommen, die Sie für mehrere Tage oder gar Wochen aus dem Verkehr ziehen. Unlogisch: Selbst bei scheinbar perfekten Landungen kommt es manchmal zu Knochenbrüchen. Insgesamt ist **B.A.S.E. Jumping** ein Spiel nur für alteingesessene Fans der Sportart. Alle anderen machen einen Bogen darum. (st)

ATARI | 29.03.2007 | USK OHNE | CA. € 30,- **48**

North and South: Pirates

Das Genre der Piratenspiele erlebt gerade seinen zweiten Frühling. Kurz nach **Tortuga: Two Treasures** erwartet Sie nun mit **North and South: Pirates** ein weiterer Titel rund um das Freibeutertum. Grundlage für das Actionspiel ist der Amerikanische Bürgerkrieg. Sie schlüpfen in die Rolle von Abraham Gray und kämpfen je nach Spielweise entweder aufseiten der Konföderation oder der Nordstaaten. Das Spielgebiet erstreckt sich von der nördlichen Karibik über den Golf von Mexiko. Dabei stehen bekannte Häfen wie Nassau oder Havanna als Anlaufstellen bereit. Dort ergattern Sie in Tavernen oder beim Gouverneur Aufträge, um Geld zu kassieren und Ihrem Charakter Erfahrung einzubringen. Diese gestalten sich simpel und umfassen meist Aufgaben wie „Kapere ein Schiff“ oder „Bringe eine bestimmte Ware in einen anderen Hafen“. Möchten Sie ein Schiff entern, greifen Sie es mit den Bordkanonen Ihrer Nussschale an. Fahren Sie dabei immer im Kreis, schafft es die KI nicht, Sie zu treffen, was die Kämpfe auf See eintönig macht. Nachdem Sie den Gegner enterreif geschossen haben, geht der Kampf an Bord weiter. Hier heißt es, stetig die linke (für den Säbel) oder rechte (für die Schusswaffe) Maustaste zu drücken, um die nahenden Gegner zu besiegen. Das wirkt unnötig brutal. Es erwarten Sie Blutfontänen und abgetrennte Körperteile. Insgesamt fällt das Spiel mittelmäßig aus. Die fehlende Story, die durchschnittliche Grafik, die untertitelte **Sims**-Synchronisation und die übertriebene Brutalität dämpfen den Spielspaß. (web)

ATARI | 29.03.2007 | USK 18 | CA. € 30,- **51**

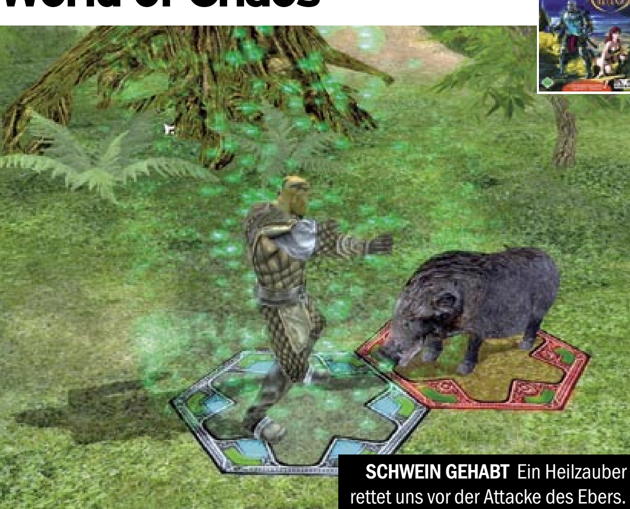


HARTER BROCKEN Der Kapitän eines Schiffs ist der letzte Gegner.



ERWISCHT Die KI ist bescheiden, Schiffe sind schnell besiegt.

World of Chaos



SCHWEIN GEHABT Ein Heilzauber rettet uns vor der Attacke des Ebers.

Halborks haben es in Rentzal nicht leicht. Das bekommt auch Skandor Graun zu spüren, der Held aus **World of Chaos**. Es liegt an Ihnen, aus dem zurückhaltenden Grünling einen strahlenden Helden zu formen. Im Rollenspiel schlüpfen Sie in die Haut des massigen Mischlings, nehmen Quests an und prügeln sich in langwierigen Rundengefechten mit allerlei bösen Viechern. Dafür gewonnene Erfahrung stecken Sie in unzählige magische oder körperliche Fähigkeiten. Etwas misslungen ist die Kamera, die kaum richtige Übersicht bietet. Trotz interessantem Charakter kann das Spiel seinen Reiz nicht entfalten – zu leer sind Städte und Wälder, oft plagen Bugs und Abstürze das Abenteuer. (rh)

BHV | 10.04.2007 | USK 12 | CA. € 30,- **53**

Geisterjäger Delaware St. John – Sammelbox



FAD Die Atmosphäre-Killer: Lieblose Grafik, öde Story und nerviger Sound.

Zwei Spiele befinden sich in der Box: eines heißt **Das Haus der Toten**, das andere **Die Stadt der Toten**. Die lustlose Namensgebung sollte ein alarmierendes Indiz sein, denn beide Adventures sind von großer Langeweile geprägt. Wie im Genre-Klassiker **Myst** klicken Sie sich durch lieblos gerenderte Standbilder, suchen die Umgebung ab, klauben Gegenstände auf. Die spannungsfreie Geschichte ist ein klischeehafter Wirrwarr: In alten Gemäuern suchen Sie nach Hinweisen auf mysteriöse Mordfälle und nehmen Kontakt zu den Verstorbenen auf. Die deutschen Sprecher strapazieren das Gehör und die Rätsel besitzen weder Pfiff noch Finesse. Greifen Sie lieber zu den Grusel-Alternativen **Scratches** und **Barrow Hill**. (fs)

ASTRAGON | 28.02.2007 | USK 16 | CA. € 15,- **49**

Truck Tycoon

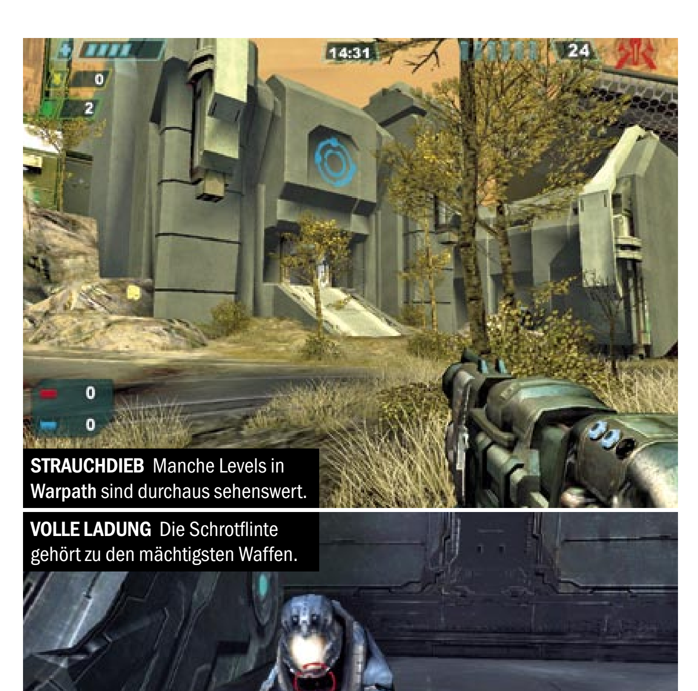


WICHTIG In der Werkstatt reparieren und warten Sie die Trucks.

STATUSSYMBOL Je mehr Geld Sie haben, desto größer wird Ihr Büro.

In Zeiten der Klimaschutzdiskussion haben LKWs und Speditionen einen schweren Stand. Wenn Sie eine neue Wirtschaftssimulation suchen, sollten Sie sich davon nicht stören lassen. In **Truck Tycoon** eröffnen Sie ein Fuhrunternehmen und bringen es an die Spitze. Dafür erledigen Sie in den Missionen – ein freies Spiel gibt es nicht – Aufgaben. So gilt es etwa, in zehn Jahren ein gewisses Kaptial zu erwirtschaften oder den Wert der Firma zu steigern. Dazu kaufen Sie sich nach und nach immer mehr Trucks und ziehen Aufträge für diese an Land. Es stehen unter anderem LKWs mit Tanks, offener Ladefläche, speziellen Anhängern für das Verladen von Holz oder Geldtransporter bereit. Nachdem Sie einen qualifizierten Fahrer eingestellt und einen Speditionsvertrag in der Tasche haben, startet der Transport. Hier gilt es, immer darauf zu achten, dass Sie die Rahmenbedingungen, zum Beispiel die Lieferzeit, einhalten. Verschiedene Manager helfen Ihnen, bessere Aufträge einzuholen, oder senken die Kosten für das Personal. Insgesamt fällt das Spiel aber zu leicht aus. Außer die verschiedenen Firmen auf der Karte abzuklappern, um Aufgaben für stillstehende Trucks zu besorgen, haben Sie kaum etwas zu tun. Hin und wieder drohen Unfälle oder Pannen, die das Spiel vorübergehend spannender machen. Jedoch kommen diese zu selten vor, als dass sie Sie unter Druck setzen. Die meiste Zeit sehen Sie Ihren Jungs zu, wie Sie die Waren ans Ziel verfrachten, und bauen Ihre Flotte aus. Für Einsteiger gut, Profis fordert das Spiel nicht heraus. (web)

ATARI | 29.03.2007 | USK OHNE | CA. € 40,- **69**



STRAUCHDIEB Manche Levels in Warpath sind durchaus sehenswert.

VOLLE LADUNG Die Schrotflinte gehört zu den mächtigsten Waffen.

Warpath

Und willst du nicht mein Bruder sein, so schlag ich dir den Schädel ein! Frei nach diesem Sprichwort gehen sich in **Warpath** drei außerirdische Völker an die Gurgel. Einem davon schließen Sie sich an, um fortan in vier Spielmodi, etwa Capture the Flag, dem Gegner ordentlich den Kampfanzug zu verbeulen. Damit das gelingt, greifen Sie zu acht verschiedenen Waffen, die Sie im Einzelspieler-Modus erst freispielen müssen. Nicht nur auf den ersten Blick sieht **Warpath** dem Mehrspieler-Shooter **Unreal Tournament 2004 (dt.)** zum Verwechseln ähnlich. Viele Levels könnten direkt aus Epics Vorzeigeballerei stammen, erreichen dabei aber nicht die Qualität dieses Shooters. Die futuristischen Kampfarenen sehen recht gut aus, können mit vergleichbaren Schlachtfeldern moderner Shooter grafisch aber nicht mithalten. Die Protagonisten der Zukunftsbalgerei stapfen gelungen animiert in dicken Rüstungen über die Schlachtfelder. Auch diesbezüglich wurde wohl ein Blick auf die Modelle von **Unreal Torunament 2004 (dt.)** geworfen. Die künstliche Intelligenz dagegen zeigt deutliche Schwächen: Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad laufen die Computerkrieger wie auf Schienen zur gegnerischen Flagge. Meist feuern die Dumpfbacken nur ein paar Schüsse auf Sie ab, bevor sie sich wieder ihrer Gleisarbeit widmen. So können Sie in aller Ruhe hinter den Bots herrennen und sie mit ein paar gezielten Schüssen erledigen. Herausfordernd ist das nicht. Witziger ist die Hatz dagegen online oder im LAN gegen Freunde. Hier spielt sich **Warpath** durchaus solide und kann sogar für einige Zeit begeistern. Aber: Das im direkten Vergleich deutlich bessere **Unreal Tournament 2004 (dt.)** gibt es inzwischen für rund zehn Euro im Handel. (rh)

DTP | 23.03.2007 | USK 16 | CA. € 20,– **62**

TMNT – Teenage Mutant Ninja Turtles

Eines vorweg: Der Verfasser dieser Zeilen ist bekennender **Turtles**-Fan. Doch selbst treue Anhänger der grünhäutigen Ninja-Brüder werden mit **TMNT**, dem offiziellen Spiel zum neuen Kinostreifen, nicht glücklich. Dabei beginnt es so vielversprechend: Analog zur Filmhandlung ist man zunächst mit dem katanaschwingenden Leonardo im Dschungel unterwegs. Man erklettert steile Felswände, überwindet Abgründe, hangelt sich an Vorsprüngen entlang. Rasend schnell zwar, aber – zumindest per Gamepad – angenehm zu steuern. Erinnerungen an **Prince of Persia** werden wach. Kämpfe gehen leicht von der Hand, auch wenn oft stures Button-Hämmern zum Erfolg führt und keinerlei Taktik zum Einsatz kommt. Der positive Ersteindruck verfliegt aber schnell – nämlich sobald man sich etwas Abwechslung wünscht. Ewig durch die Levels rennen – meist sind das Kanalisationen, dunkle Gassen oder Häuserdächer – und zwischendurch die immergleichen Gegner verprügeln, das langweilt. Ein klein wenig Spieltiefe erhält **TMNT**, sobald man zwischen den vier Brüdern wechseln darf. Da jede Schildkröte eine Spezialfähigkeit wie Weitsprung oder Segelflug besitzt, bekommt man so mehr Bewegungsfreiheit und Kombo-Attacken. Wie schade ist es da, dass **TMNT** keinerlei Mehrspielermodi bietet! Ärgerlich auch, dass die deutschen Sprecher zwar motiviert, aber auch sehr anstrengend sind und die Grafik außer tollen Animationen nur graues Mittelmaß zeigt. (fs)

UBISOFT | 20.03.2007 | USK 12 | CA. € 30,– **61**



MONOTON Kämpfe sind zu simpel, um auf Dauer zu unterhalten.



TEAM Donatello und Raphael rösten drei feindliche Foot-Ninjas.

Dawnspire



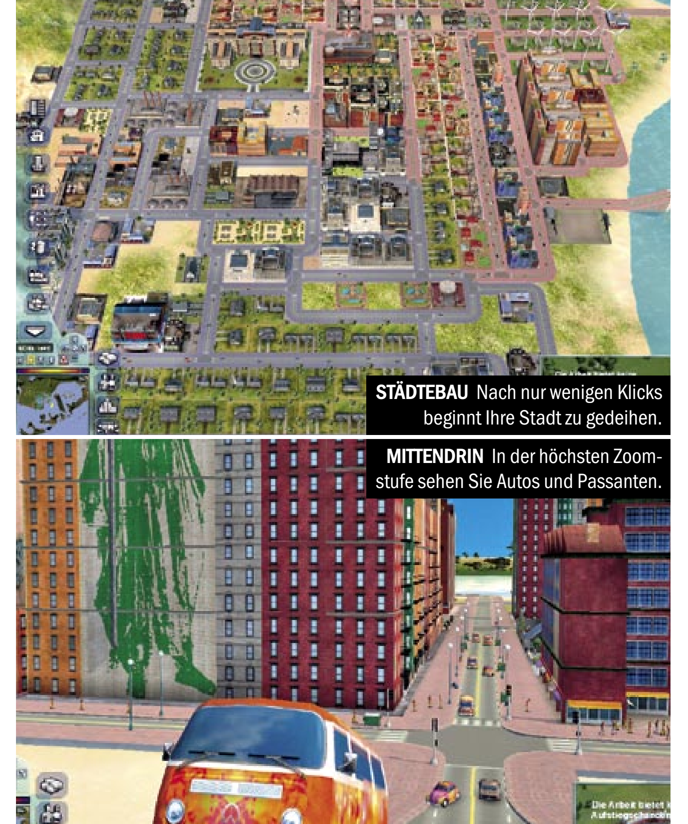
TRIST Die Arenen sind detailarm. Das Figurendesign geht dafür in Ordnung.

DÜRFTIG Gerade mal fünf Skills auf einmal sind erlaubt. Das ist zu wenig!

Wer Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (kurz: PvP) im Fantasykleid mag, hat reichlich Titel zur Auswahl. **Dark Age of Camelot** etwa. Oder **World of Warcraft**. Oder am besten gleich **Guild Wars** – das ist gebührenfrei, schnell und klasse ausbalanciert. Ach ja, und dann gibt es da noch **Dawnspire**. Warum man das kaufen sollte, wissen wir allerdings auch nicht. Das Online-Actionspiel versucht sich verzweifelt als eine Mischung aus **Counter-Strike** und **Guild Wars**, fällt dabei aber gehörig auf die Nase. Nicht weil es so schlecht ist. Es ist einfach todlangweilig. Man wählt zu Beginn aus fünf Klassen, darunter Magier wie Nahkämpfer. Mischklassen gibt es nicht. Danach investiert man Punkte in eine Handvoll Fertigkeiten, um sie so in mehreren Stufen auszubauen. Im Anschluss geht's aufs Schlachtfeld: Sie werden wahllos in Teams zusammengewürfelt, fehlende Spieler ersetzt das Programm durch computergesteuerte Bots. Die verhalten sich meist ganz ordentlich, finden also ihren Weg und greifen aggressiv an. Ziel ist es, auf elf überschaubaren Karten und in zwei Spielmodi – Capture the Flag und Domination – das feindliche Team zu besiegen. Trotz des unkomplizierten Einstiegs langweilt das Konzept auf Dauer – das Kampfsystem ist aufgrund der wenigen Skills einfach zu eingeschränkt. Wer seine Talente überarbeiten will, muss dafür erst mühsam Ersatzpunkte erspielen. Zudem ist die Steuerung umständlich. Immerhin: Die Grafik ist gerade noch zeitgemäß und monatliche Gebühren fallen auch keine an. (fs)

JOWOOD | 23.03.2007 | USK 16 | CA. € 20,- **56**

City Life Deluxe



STÄDTEBAU Nach nur wenigen Klicks beginnt Ihre Stadt zu gedeihen.

MITTENDRIN In der höchsten Zoomstufe sehen Sie Autos und Passanten.

Anfang 2006 erschien **City Life** und sahnte in unserem Test 73 Prozent hab. Jetzt, knapp ein Jahr später, bringt Deep Silver die **Deluxe**-Edition auf den Markt. Mit im Gepäck sind knapp 100 neue Gebäude und 15 berühmte Bauwerke wie der Eiffelturm, die Oper von Sydney oder der Big Ben. Trotz des einen vergangenen Jährchens hinterlässt **City Life Deluxe** einen immer noch sehr guten grafischen Eindruck. Der Zoomfaktor ist groß genug, um Details aus der Nähe zu betrachten oder die Übersicht zu wahren. Sie wählen eingangs entweder den Szenario- oder den freien Modus, bauen Städte nach Ihren Vorlieben und stellen die sechs verschiedenen Bevölkerungsgruppen zufrieden, die jeweils andere Bedürfnisse fordern. Arbeiter besuchen gerne das Autokino, Tagelöhner erfreuen sich bereits an heruntergekommenen Basketballplätzen. Außerdem mit an Bord: ein einsteigerfreundlicher Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Gebäude aus vorgegebenen Elementen erstellen. Auch ein Karteneditor fehlt nicht. Die Featureliste ist groß und dennoch verfliegt die Motivation nach nur wenigen Stunden. Haben Sie einmal alles gesehen, kommt schnell Langeweile auf und Sie werden zum Zuschauer degradiert. Hinzu kommt, dass **City Life** vor allem für Profis keine Herausforderung darstellt. Einsteiger jedoch dürfen sich auf einige Stunden gute Unterhaltung einstellen. Einmal das Konzept durchschaut, wirtschaftet es sich gemütlich vor sich hin. Geraten Sie dennoch in Geldsorgen, stehen Ihnen Kreditinstitute zur Seite, die Ihre Kasse gegen saftige Zinsen wieder aufbessern. Warum die neuen Features allerdings als Vollpreisspiel daherkommen, bleibt fraglich. Ein Add-on hätte es auch getan. So gucken Besitzer von **City Life** nämlich in die Röhre. (st)

DEEP SILVER | 13.04.2007 | USK OHNE | CA. € 30,- **74**

Budget

DENKSPIEL

Crazy Machines Gold Edition

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/04

Sie suchen ein Knobelspiel, das Sie lange Zeit beschäftigt? Hier kommt ein Kandidat: **Crazy Machines** samt aller bisher erschienenen Add-ons. Über 450 Levels und jede Menge Teile, darunter Medizinbälle, Glühbirnen, Schalter, die Sie in verrückten Experimenten richtig anordnen sollen, erwarten Sie. Viele der Aufgaben laufen aber letztlich auf Trial & Error hinaus – nervöse Gesellen sind frustriert. (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.03.2007 | USK OHNE — **41**

ADVENTURE



Myst Complete (1 - 5)

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Bereits 1993 erkundeten die ersten Spieler die surreale Welt der **Myst**-Reihe. 2005 erschien der bislang letzte Teil. Falls Sie die grafisch stets ansprechenden Titel bisher nicht gespielt haben, bekommen Sie nun mit dieser Sammlung alle fünf **Myst**-Spiele auf einen Schlag. Stundenlanger Knobelspaß mit den charakteristischen Logikrätseln sind garantiert. Ihre Spielfigur bewegen Sie per Mausklicks in der Ego-Perspektive durch vorgerenderte Hintergründe, in denen Sie immer wieder Gegenstände oder Hinweise finden, um die vielen Rätsel zu lösen. In den fünf **Myst**-Teilen geht es beschaulich wie in Deutschlands größtem Kuhkaff (Nürnberg) zu, Ihnen feindlich gesinnte Gesellen tauchen nicht auf. Die harten Knobeleien fordern Ihren Verstand – wer dagegen Action wünscht, langweilt sich. (web)

RONDOMEDIA | 07.03.2007 | USK AB 6 JAHREN — **73**

SCI-FI-ACTION



Darkstar One

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 07/06

Das Science-Fiction-Action-Teil mit Rollenspiel- und Handelselementen bietet eine riesige Spielwelt mit rund 300 Planeten und sechs Rassen. Neben einer guten Grafik überzeugt **Darkstar One** durch eine ausgefeilte Story, die aus der Feder der **Perry Rhodan**-Autorin Claudia Kern stammt. Weniger gefällt, dass der Spieler immer das gleiche Schiff fliegt, das jedoch umfangreich modifizierbar ist. (oh)

RONDOMEDIA | 28.03.2007 | USK AB 12 JAHREN — **82**

SPORTSPIEL



Tony Hawk's American Wasteland

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 06/06

Mit lediglich fünf frischen Levels bietet der bislang letzte Teil der **Tony Hawk's**-Serie nicht viel Neues. Erweitert haben die Entwickler das Skate-Vergnügen mit Drahteseln, mit denen Sie sich durch Los Angeles tricksen. Ansonsten skaten Sie, bis die Pisten glühen – und Sie der absolute Rollbrett-König sind. Einige schlechte Texturen und Clipping-Fehler trüben den Spaß allerdings ein wenig. (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | 16.04.2007 | USK AB 12 JAHREN — **76**

ACTION



Blazing Angels: Squadrons of WW2

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 06/06

Der actionlastige Flugsimulator **Blazing Angels** bietet auf der Habenseite eine detaillierte Grafik und abwechslungsreiche Schauplätze, etwa Luftschlachten über London, Paris, Berlin oder im Pazifik. Die Steuerung ist per Maus und Tastatur oder Joystick jedoch gewöhnungsbedürftig, nur mit einem Gamepad kommt richtig Freude auf. Die Missionen sind zudem wenig abwechslungsreich. (oh)

RONDOMEDIA | 28.03.2007 | USK AB 12 JAHREN — **75**

ACTION-ADVENTURE

Die Chroniken von Narnia

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/06

Es war zu erwarten: **Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia** ist ein streng lineares, arcadetypisches Dauergekloppe ohne spielerischen Nährwert. Als eines der Pevensie-Kinder prügeln Sie sich durch eine verschneite Fantasiewelt; zwischendrin wechseln Sie auch mal die Spielfigur, um Kombo-Manöver zu starten. Immerhin: Dank vieler Filmschnipsel und guter Grafik stimmt wenigstens die Atmosphäre. (fs)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.03.2007 | USK AB 12 JAHREN — **58**

ACTION-ADVENTURE



Jagdfieber

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 01/07

Liebevolle Grafik, putzige Synchronisation und simple Minispiele, etwa Stinktiere einsammeln oder Eichhörnchen bombardieren, erwarten Sie hier. **Jagdfieber** orientiert sich dabei am gleichnamigen Film um den Bär Boog und den Hirsch Elliot, zeichnet die Geschichte aber nur grob nach. Fans des Streifens und jüngere Spieler unterhält der Titel bestens, alle anderen fühlen sich unterfordert. (web)

RONDOMEDIA | 28.03.2007 | USK AB 6 JAHREN — **73**

RENNSPIEL



GT Legends

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Entwickler Simbin steht seit jeher für famose Rennspiele – **GT Legends** ist da keine Ausnahme. Sie fahren in der Karriere ausschließlich Flitzer aus den 60er- und 70er-Jahren, angefangen beim Mini Cooper S. Was fehlt, ist eine motivierende Story. Darauf verzichten Simulationsliebhaber aber gern, denn schließlich bietet **GT Legends** eine tolle Grafik und vor allem ein realitätsnahes Fahrgefühl. (st)

RONDOMEDIA | 21.03.2007 | USK OHNE — **89**

RENNSPIEL

Crashday

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/06

Crashday verbindet gekonnt Zerstörungsorgien mit Rennspielelementen. Zwar verzichten Sie auf lizenzierte Wagen, dafür tragen Ihre Vehikel aber durschlagende Argumente wie Gattling-Guns auf den Dächern, um Kontrahenten sauber aus dem Weg zu räumen. Die Wummen stehen Ihnen nicht in allen Spielmodi zur Verfügung, Blechschäden hinterlassen Sie aber überall: Im Wrecking Match (mit Waffen), beim Checkpoint Parcours oder aber in der an **Trackmania** erinnernden Stunt Show, in der Sie durch waghalsige Manöver Punkte kassieren. Die KI hinkt etwas hinterher, sodass Sie nach einigen Stunden vermutlich zum Mehrspielerpart wechseln. Grafisch hinterlässt **Crashday** auch heute noch einen guten Eindruck. An Spiele wie **N.I.C.E. 2** oder **Destruction Derby** reicht der Spielspaß jedoch nicht heran. (st)

SOFTWARE PYRAMIDE | 16.04.2007 | USK AB 12 JAHREN — **76**

ACTION-ADVENTURE



Fluch der Karibik 2

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 10/06

Wie so viele Filmumsetzungen ist auch **Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow** eine Spiel gewordene Bauchlandung: In uninspirierter Konsolenmanier lenken Sie die aus dem Kino-Erfolg bekannten Helden durch ein anspruchsloses Prügelspiel. Rätsel suchen Sie vergeblich und das Leveldesign ist öde, passend zur Grafik. Immerhin: Die Gamepad-Steuerung ist okay, zudem gibt's einen Koop-Modus. (fs)

RONDOMEDIA | 07.03.2007 | USK AB 12 JAHREN — **53**

AUFBAU-STRATEGIE



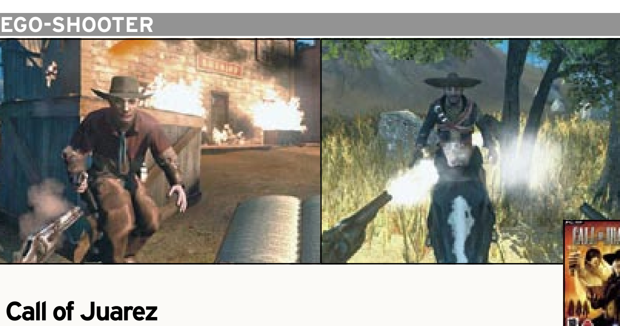
Rollercoaster Tycoon: Wild!

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Wild – der Name ist wahrlich Programm: Im zweiten Add-on zu **Rollercoaster Tycoon** erweitern Sie Ihren Vergnügungspark mit Tiergehegen. Sie bauen die passenden Umzäunungen für die Biester, stellen Pfleger ein und errichten Aussichtsplattformen. Fehlt Ihnen nur das Add-on, liegen Sie hier richtig, sonst greifen Sie zu **World of Rollercoaster Tycoon** (PC Games 05/07) (web)

RONDOMEDIA | 21.03.2007 | USK AB 6 JAHREN — **76**

EGO-SHOOTER



Call of Juarez

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 10/06

Call of Juarez glänzt mit einer hervorragenden Geschichte und zwei charakterstarken Hauptfiguren, die jeweils einen eigenen Spielstil erfordern. Der Clou dabei: Sie steuern Billy, der sich auf Heimlichkeit und Kletterei bestens versteht, auf seinem Weg nach Juarez und verfolgen ihn gleichzeitig mit Reverend Ray, der sich westerntypisch mit Gewehr und Colt gegen Banditen und Indianer durchsetzt. Die Schleichabschnitte sind teilweise etwas langatmig, ansonsten erzeugen die Missionen jedoch eine grandiose Atmosphäre. Zeitlupenfunktionen und klassische Duelle tragen ebenso zu einem sehr dichten Westernerlebnis bei wie die Verfolgungsjagden auf dem Pferderücken. Rund zehn Stunden Spielzeit und ein gelungener Multiplayer-Modus rechtfertigen den Kauf – zu diesem Preis allemal. (fe)

RONDOMEDIA | 20.04.2007 | USK KEINE JUGENDFREIGABE — **80**

ACTION-ADVENTURE

Prince of Persia Trilogie

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 01/04, 01/05, 02/06

Mit **Prince of Persia Trilogie** ist nichts anderes gemeint als **Prince of Persia: The Two Thrones – Special Edition**. Diese enthält alle drei Spiele der fantastischen Action-Adventure-Serie. **Sands of Time** ist der erste Teil: Der junge Prinz erhält einen magischen Dolch, mit dem er nach Belieben die Zeit zurückdreht. Das ist cool, denn einen tödlichen Sturz oder Schwerthieb kann Ihr Protagonist auf diese Weise elegant vermeiden. Entgegen der exotischen Stimmung von **Sands of Time** ist **Warrior Within**, der zweite Teil, deutlich finsterer: Zu harten Gitarrenklängen säbelt der gereifte Prinz auch mal den Kopf eines Gegners ab. Die brillant inszenierten Kletterpassagen fallen etwas frustig aus. Das furiose Finale **Warrior Within** bietet einen dunklen Helden und rasante Wagenrennen. Auch grafisch macht die Orientsaga noch eine gute Figur! (fs)

RONDOMEDIA | 28.03.2007 | USK AB 16 JAHREN — **85**

EGO-SHOOTER

Half-Life-Anthology

CA. € 13,- | TEST IN AUSGABE 12/98, 01/00 ,08/01

Seinerzeit war **Half-Life (dt.)** im Shooter-Genre die Neuerfindung des Rades. Mit einer packenden Story, gerissenen Gegnern und ausgefeiltem Leveldesign überzeugte das erste Abenteuer von Gordon Freeman in allen Punkten. In der Erweiterung **Opposing Force** macht sich Elitesoldat Adrian Sheppard auf die Jagd nach Gordon Freeman. Sie erleben die Geschichte also aus einem anderen Blickwinkel, was der Spannung keinen Abbruch tut. Die zweite Erweiterung im Paket ist **Blue Shift**, das weniger überzeugt, fehlen doch Innovationen. Eine Menge Spielspaß garantieren Mehrspielerpartien mittels Deathmatch oder dem hervorragenden **Team Fortress: Classic**. Es wäre ungerecht, wollte man die Grafik an heutigen Standards messen. Die Sammlung bereitet nicht nur Nostalgikern Vergnügen. (fe)

ELECTRONIC ARTS | 12.04.2007 | USK AB 16 JAHREN — **78**

TAKTIK-SHOOTER

Splinter Cell: Chaos Theory

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Der dritte Teil des Schleichspiels rund um den Geheimagenten Sam Fisher wartet zwar nicht mit großen Innovationen auf, Spaß macht er aber dennoch. Vor allem die witzigen Dialoge, die abwechslungsreichen Levels und die noch immer recht ansehnliche Grafik schaffen ein mitreißendes Action-Spiel. Die realitätsnahe Hintergrundgeschichte ist auch nicht von schlechten Eltern. (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | 16.04.2007 | USK AB 16 JAHREN — **85**

RENNSPIEL



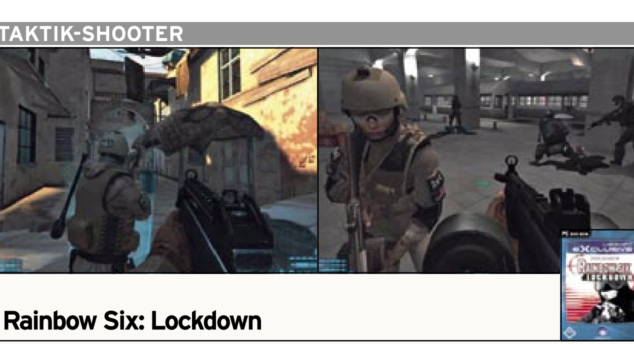
World Racing 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Sie suchen eine Rennspielherausforderung, die Sie lange an den Bildschirm fesselt? Dann ist **World Racing 2** Ihr Ding. Mit einem kniffligen Karrieremodus, der rund 130 Rennen umfasst, und einem genialen Fuhrpark liefert das Spiel jede Menge Abwechslung. Lediglich die künstliche Intelligenz hat hin und wieder Aussetzer. Für den Preis greifen PS-Junkies aber bedenkenlos zu. (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | 16.04.2007 | USK OHNE — **83**

TAKTIK-SHOOTER



Rainbow Six: Lockdown

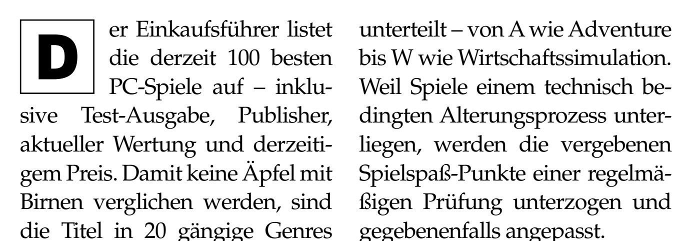
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/06

Viele realitätsnahe Waffenmodelle und liebevoll gestaltete Schauplätze stehen bei **Rainbow Six: Lockdown** einer miserablen KI, einem langweiligen Missionsdesign, flachen Charakteren und einer praktisch nicht vorhandenen Storyline gegenüber. „Dank" radikaler Umbaumaßnahmen von Entwickler Red Storm Entertainment ist dieser Teil der Serie um das Rainbow-Six-Team des Autors Tom Clancy zu einem simplen, anspruchslosen Ego-Shooter verkommen. Der taktische Tiefgang ist aufgrund der KI-Mängel gleich null und selbst der niedrige Preis rechtfertigt den Kauf nicht. Es gibt mittlerweile andere, deutlich bessere Genrevertreter, die ebenfalls als Budget-Versionen in den Händlerregalen stehen. Von der Klasse des Nachfolgers **Rainbow Six: Vegas** ist **Lockdown** meilenweit entfernt. (fe)

UBISOFT | 13.04.2007 | USK AB 16 JAHREN — **65**

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

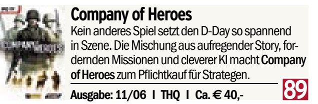


Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Stefan Weiß



Company of Heroes
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 40,- **89**



Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen ist das Fantasy-Spektakel ein Muss für alle Tolkien- oder Strategie-Fans.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **89**



Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 30,- **87**



Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Der lang ersehnte Nachfolger der erfolgreichsten Echtzeit-Strategie-Serie bringt 38 solide Missionen, coole Einheiten und eine Alien-Fraktion. Nur die Geschichte enttäuscht etwas.
Ausgabe: 05/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **85**

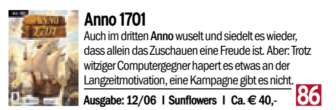


Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte sind Mankos.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- **83**

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Christian Burtchen

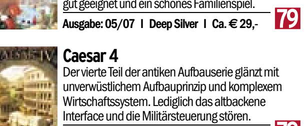
Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **88**



Anno 1701
Auch im dritten **Anno** wuselt und siedelt es wieder, dass allein das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.
Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- **86**



Wildlife Park 2: Crazy Zoo
Die Erweiterung zur Zoo-Simulation peppt das Hauptspiel mit überarbeiteter Grafik und neuen, netten Features auf. Der tierische Spaß ist für Kinder gut geeignet und ein schönes Familienspiel.
Ausgabe: 05/07 | Deep Silver | Ca. € 29,- **79**



Caesar 4
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- **79**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 10,- **78**

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding

Medieval 2: Total War
Weniger Strategie als **Civilization 4**, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. **Medieval 2** mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.
Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 40,- **88**

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 25,- **88**

Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Sega | Ca. € 10,- **83**

Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- **81**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 10,- **80**

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Burtchen



Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **88**



Fußball Manager 07
Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **86**



Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- **86**



Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Mengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- **83**



Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 10,- **80**

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE



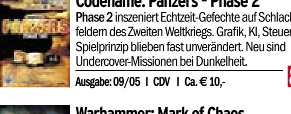
vorgestellt von Stefan Weiß



Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- **87**



NEUZUGANG
Rush for Berlin: Rush for the Bomb
Im **Rush for Berlin**-Add-on tobt der Wettlauf um Atombombenpläne. Die zwei Kampagnen bieten neben einer guten Story herausragende, bisher ungekannte Schauplätze für die vielschichtigen Gefechte.
Ausgabe: 06/07 | Deep Silver | Ca. € 30,- **83**

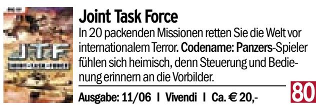


Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 10,- **82**



Warhammer: Mark of Chaos
Hübsche Taktik-Schlachten, zwei Kampagnen mit interessanten Fraktionen und Duelle mit gegnerischen Helden machen aus **Mark of Chaos** ein Fest für alle **Warhammer**-Fans.
Ausgabe: 01/07 | Koch Media | Ca. € 40,- **81**



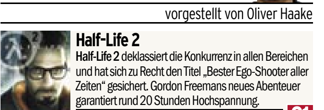


Joint Task Force
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 20,- **80**

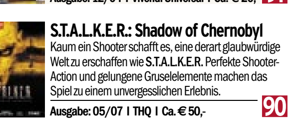
ACTION
EGO-SHOOTER



vorgestellt von Oliver Haake



Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- **91**



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Kaum ein Shooter schafft es, eine derart glaubwürdige Welt zu erschaffen wie **S.T.A.L.K.E.R.** Perfekte Shooter-Action und gelungene Gruselelemente machen das Spiel zu einem unvergesslichen Erlebnis.
Ausgabe: 05/07 | THQ | Ca. € 50,- **90**



Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 10,- **89**



Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 20,- **87**



Half-Life 2: Episode One
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- **87**

ACTION
TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Robert Horn

Rainbow Six Vegas
Im Sündenpfuhl namens Las Vegas bekämpfen Sie Terroristenhorden. Die beinharte künstliche Intelligenz macht die Hetze zwar sehr schwer, doch Szenario und Grafik mit **Unreal**-Engine 3 motivieren enorm.
Ausgabe: 02/07 | Ubisoft | Ca. € 45,- **87**

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- **85**

Ghost Recon Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- **84**

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- **84**

ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Oliver Haake



Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **90**



Battlefield 2142
Der vierte Teil der **Battlefield**-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **87**



Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- **86**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- **86**



Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 15,- **83**



ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 20,- **91**

Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 10,- **89**

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 20,- **86**

Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- **85**

ACTION
SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Robert Horn

Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 25,- **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- **82**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- **81**

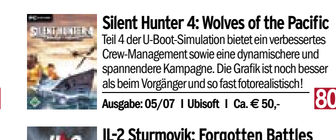
Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 3,- **80**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- **80**

ACTION
SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing

Flight Simulator X
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 45,- **86**



Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
Teil 4 der U-Boot-Simulation bietet ein verbessertes Crew-Management sowie eine dynamischere und spannendere Kampagne. Die Grafik ist noch besser als beim Vorgänger und so fast fotorealistisch!
Ausgabe: 05/07 | Ubisoft | Ca. € 50,- **80**

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 8,- **80**

Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- **79**

Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- **74**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 30,- **85**

Ankh: Herz des Osiris
Die sympathische Fortsetzung des Ägypten-Adventures setzt auf die gleichen Qualitäten wie der erste Teil, einige Rätsel sind sogar besser. Besonders schön: der Kopierschutz mit klassischer Code-Scheibe.
Ausgabe: 01/07 | Bhv | Ca. € 25,- **84**

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 10,- **84**

Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
Das tierische Duo stellt das Weiße Haus auf den Kopf – ein brüllend komischer Frontalangriff auf die USA! Episode 4 übertrifft die Vorgänger mit bitterbösem Humor, besseren Rätseln, längerer Spielzeit.
Ausgabe: 05/07 | Telltale Games | Ca. € 7,- **83**

Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 25,- **82**

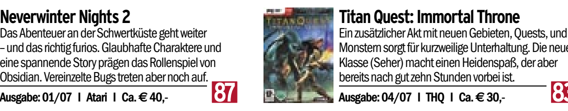
ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
Endlich ein richtiges Add-on für alle **Oblivion**-Fans. Die bizarre Welt und Hintergrundgeschichte rund um Daedra-Fürst Sheogorath bieten erstklassiges Rollenspielfutter. Ganz klar empfehlenswert.
Ausgabe: 05/07 | Take 2 | Ca. € 30,- **89**

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 25,- **89**

Gothic 3
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nicht für Platz 1 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. € 25,- **88**



Neverwinter Nights 2
Das Abenteuer an der Schwertküste geht weiter – und das richtig furios. Glaubhafte Charaktere und eine spannende Story prägen das Rollenspiel von Obsidian. Vereinzelte Bugs treten aber noch auf.
Ausgabe: 01/07 | Atari | Ca. € 40,- **87**

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 10,- **86**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

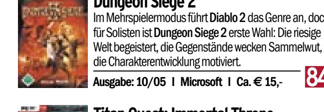
vorgestellt von Thomas Weiß



Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspielermodus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 25,- **85**

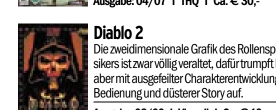


Jade Empire: Special Edition
Das China-Epos begeistert mit dramatischer Story, klugen Quests und flottem Kampfsystem. Vorbildlich: Die PC-Version bietet deutlich schönere Grafik als auf der Xbox und eine frei konfigurierbare Steuerung.
Ausgabe: 04/07 | Take 2 | Ca. € 40,- **84**



Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- **84**

Titan Quest: Immortal Throne
Ein zusätzlicher Akt mit neuen Gebieten, Quests, und Monstern sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Die neue Klasse (Seher) macht einen Heidenspaß, der aber bereits nach gut zehn Stunden vorbei ist.
Ausgabe: 04/07 | THQ | Ca. € 30,- **83**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- **83**

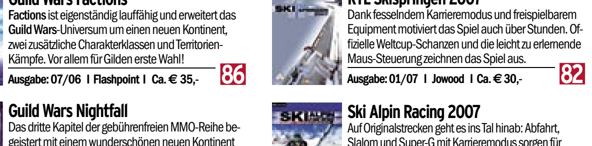
ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 15,- **91**

WoW: The Burning Crusade
Das erste Add-on zu **WoW** platzt aus allen Nähten: Zwei neue Rassen, einen dritten Kontinent, erhöhte Levelgrenze auf Stufe 70, dazu tonnenweise Instanzen, Quests und Ausrüstung. Ein Pflichtkauf!
Ausgabe: 03/07 | Vivendi | Ca. € 30,- **90**

Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Vor allem für Gilden erste Wahl!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- **86**



Guild Wars Nightfall
Das dritte Kapitel der gebührenfreien MMO-Reihe begeistert mit einem wunderschönen neuen Kontinent und dem klugen Heldensystem. Dank langer, fairer Kampagne auch für Einsteiger gut geeignet.
Ausgabe: 01/07 | Flashpoint | Ca. € 35,- **84**

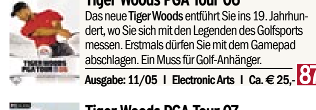


Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 30,- **84**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Sebastian Thöing



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **87**

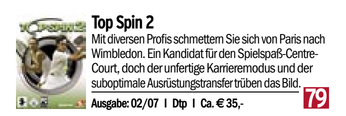
Tiger Woods PGA Tour 07
Seit der **06**er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **86**



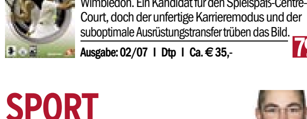
RTL Skispringen 2007
Dank fesselndem Karrieremodus und freispielbarem Equipment motiviert das Spiel auch über Stunden. Offizielle Weltcup-Schanzen und die leicht zu erlernende Maus-Steuerung zeichnen das Spiel aus.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- **82**



Ski Alpin Racing 2007
Auf Originalstrecken geht es ins Tal hinab: Abfahrt, Slalom und Super-G mit Karrieremodus sorgen für virtuellen Pistenspaß. Ärgerlich sind der später unfaire Schwierigkeitsgrad und die Tastatursteuerung.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- **80**



Top Spin 2
Mit diversen Profis schmettern Sie sich von Paris nach Wimbledon. Ein Kandidat für den Spielspaß-Centre-Court, doch der unfertige Karrieremodus und der suboptimale Ausrüstungstransfer trüben das Bild.
Ausgabe: 02/07 | Dtp | Ca. € 35,- **79**



SPORT
FUSSBALL-SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing

Pro Evolution Soccer 6
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: **Pro Evolution Soccer 6** punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 30,- **90**

Pro Evolution Soccer 5
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schiris und Spielzüge sowie die herausragende KI machen **Pro Evolution Soccer 5** zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 20,- **89**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 10,- **88**

FIFA 06
FIFA 06 besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **84**

FIFA 07
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **81**

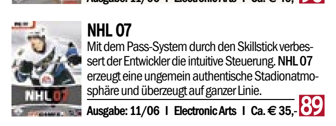
SPORT
AMERICAN SPORTS



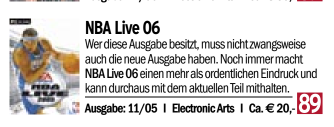
vorgestellt von Sebastian Thöing



NBA Live 07
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **90**



NHL 07
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 35,- **89**



NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **89**

Madden NFL 07
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **88**



NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **85**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Sebastian Weber

DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 25,- **89**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 25,- **89**



GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 35,- **87**

Race: The WTCC Game
Kurz nach **GTR 2** trumpfen die schwedischen Entwickler Simbin erneut auf. Durch weniger stark motorisierte, frontangetriebene Wagen auch für Einsteiger interessant. Eine motivierende Karriere fehlt.
Ausgabe: 01/07 | Eidos | Ca. € 20,- **86**



XPand Rally Xtreme
Genau das richtige Spiel für Force-Feedback-Fetischisten. Tolle Grafik und ein umfangreicher Karrieremodus runden das Ganze ab. Fehlende Lizenzen und ein schwacher Sound stören.
Ausgabe: 02/07 | Deep Silver | Ca. € 25,- **84**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Sebastian Weber



Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **89**

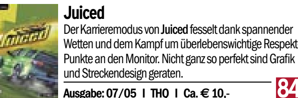




Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **88**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- **86**



Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**

Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 40,- **83**

Welcome to the other site

Jetzt spielen und bis zu 1.000,- € gewinnen!
www.sqoops.de

Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!

Ein Shop wie ein Spiel:
Games | Trailer | Screenshots |
Hardware | Konsolen | Fun |
5 Euro Guthaben für Neukunden





EXPLOSIV Ein M1A1-Abrams-Panzer jagt die feindlichen Fahrzeuge. Drei der Gegner sind bereits brennend liegen geblieben.

Mod des Monats

Armed Assault

V.I.R.U.S.: Independence War | Eliminieren Sie in diesem exklusiven Mod die Hintermänner eines Aufstands auf der Insel Sahrani.

Wenn Sie es lieben, in einem Einzelspieler-Titel taktische Teamkämpfe auszufechten, befindet sich vermutlich **Armed Assault** auf Ihrer Festplatte. Ist dem tatsächlich so, haben wir genau das Richtige für Sie, den exklusiven Einzelspieler-Mod **V.I.RU.S.: Independence War**. Allen anderen liefern wir damit nun einen weiteren guten Grund, sich das Spiel zuzulegen. Denn die neue Einzelspieler-Kampagne fesselt Sie mit Sicherheit mehrere Stunden.

Ruhestifter

Auf der Insel Sahrani brechen Unruhen aus. Die US-Regierung schickt Sie vor Ort, um nach dem Rechten zu sehen, eine Eskalation zu verhindern und die Hintermänner des Putschversuchs dingfest zu machen. Obwohl der Name des Eilands mit dem aus dem Hauptspiel identisch ist, sollten Sie nicht davon ausgehen, dass es sich tatsächlich um denselben Ort handelt. Sie sind verwirrt? Spielen Sie einfach weiter, im Laufe der Geschichte lüften Sie dieses Geheimnis. Und Sie kommen sogar noch mehr mysteriösen Umständen auf die Schliche. Unter anderem etwa, was die Abkürzung V.I.R.U.S. bedeutet. Darüber möchten wir nichts weiter verraten. Bis Sie alles aufdecken, erleben Sie eine Geschichte der Sonderklasse, mit Charakteren, die Sie so schnell nicht wieder vergessen. Etwa Lieutenant Michael Kelly, der eigentlich Model werden wollte, den sein Vater aber zur Armee schickte. Er kümmert sich liebevoll um sein Kind und um seine Frau, aber Kelly spielt auch für sein Leben gern Computerspiele, sogar zwischen den Einsätzen an seinem Notebook. Sowohl die tiefgründigen Personen als auch die interessanten Missionen verleihen dem Spiel eine besondere Atmosphäre. Ein Beispiel: Nachdem Sie eine feindliche Basis eingenommen haben, steht es Ihnen frei, wie und wo Sie als Nächstes zuschlagen. Praktisch wie in einem Rollenspiel sprechen Sie mit Ihren Männern und entscheiden anschließend die weitere Vorgehensweise. Ebenfalls obliegt es Ihrer Entscheidung, ob Sie per Humvee oder mit Trucks losziehen, um die Stadt Corazol einzunehmen. Schon unterwegs begrüßt der Feind Sie mit Panzergranaten, die Ihren gesamten Konvoi in Schutt und Asche legen. Dementsprechend bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zu Fuß weiterzumarschieren. Meter für Meter schleichen Sie vorwärts, stets umgeben von Feinden. Am Ziel angelangt, ist die Eroberung der Stadt gefragt. Haben Sie das geschafft, planen Sie die nächste Mission. Satte 15 spannungsgeladene Einsätze erleben Sie in **V.I.R.U.S.: Independence War**.

Fortsetzung folgt ...

Wundern Sie sich nicht, wenn **V.I.R.U.S.: Independence War** nicht so flüssig läuft wie **Armed Assault**. Die neuen Texturen und Modelle verlangen Ihrem Rechner wesentlich mehr ab als die des Hauptspiels. Teamleiter Kevin Birkenfeld und seine Battle Arts Company ruhen sich jetzt übrigens nicht auf der faulen Haut aus, sondern werkeln an einem Add-on mit dem klangvollen Namen **Armageddon Rising**. Bis das erscheint, vergnügen Sie sich erst mal mit dem großartigen **V.I.R.U.S.** Wer gern andere als die vorliegende Musik während der Einsätze hören möchte, kann sich bei Bedarf auf folgender Webseite ein optionales Musik-Paket herunterladen: http://virus-mod.armaholic.com/VIRUSMusicUpgrade.exe. Mit diesem exklusiven Super-Mod haben Sie garantiert Ihren Spaß – mit einer Spielzeit, die an Vollpreisprodukte heranreicht. Achten Sie bei der Installation unbedingt auf die beigelegte Readme.txt-Datei. (ab)



LANDUNG An der Küste von Sahrani sammeln sich die US-Truppen.



HINTERHALT An einem Fluss lauern Sie einem feindlichen Boot auf.



AUGEN ZU UND DURCH Mit gezogenem Maschinengewehr kämpfen Sie sich bis zum Ausgang eines Bunkers durch.

ABSCHUSS Ein Söldner mit RPG feuert auf einen Black-Hawk-Helikopter.

VOLL REINKNIEN Die US-Soldaten verteidigen sich gegen anrückende Feinde.

Runterladen lohnt!

Folgende Mods empfehlen wir Ihnen außerdem in diesem Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners **www.moddb.com**.

Battlestar Galactica:
Beyond the Red Line:
http://files.moddb.com/6720/download-bsg-beyond-the-red-line-demo/

Half-Life 2: Kreedz Climbing Beta 2:
http://mods.moddb.com/4304/kreedz-climbing/downloads/

Half-Life 2:
Digital Paintball Mark Two:
http://mods.moddb.com/2317/digital-paintball-mark-two/downloads/





GELUNGENE ATTACKE Die US-Soldaten überfallen einen Söldnerkonvoi.



KLIRRFAKTOR Nach dem Angriff der US-Truppen ist vom Söldnerkonvoi nichts übrig.



AUFPASSER Die Agenten Kat und Damian sollten sich immer Rückendeckung geben, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten.

The Fiona Project

Half-Life 2 | Wenn Russen ein fieses Virus züchten und die Welt bedrohen, sind zwei Agenten im kooperativen Einsatz gefragt. Spieler, übernehmen Sie!

Die US-amerikanische Spieledesign-Universität Guildhall at SMU in Planow (Texas) ist aufmerksamen Lesern dieser Mod-Seiten sicherlich ein Begriff. In den vergangenen Monaten veröffentlichten Studenten der Lehreinrichtung mehrere Modifikationen, die den Anspruch erheben, alles andere als langweilige 08/15-Erweiterungen zu sein. Wir erinnern an **Eclipse** oder **Weekday Warrior**, die mit innovativen Spielideen abseits der drögen Ballerorgien glänzen. Diesmal flanschten die Studenten mit **The Fiona Project** einen kooperativen **Half-Life 2**-Mod für zwei Spieler zusammen. Bevor es losgeht, müssen Sie sich aber zwingend einen Mitspieler organisieren, der die Rolle eines der beiden westlichen Agenten übernimmt. Schlüpfen Sie lieber in die digitale Haut der rothaarigen Kat oder des Max-Payne-Möchtegerns Damian, um gegen einen russischen General zu Felde zu ziehen? Der böse Bube ließ ein fieses Virus entwickeln und bedroht damit die Welt. Die Versuche mit der biologischen Waffe überlebte bislang nur ein Mädchen, die nun das Virus in sich trägt und ihm zwangsweise ihren Namen leiht: Fiona.

Schwarzmalerei

Zu Spielbeginn empfangen russische Soldaten Sie am Nabokov-Palast sofort mit einem Bleihagel. Während Damian mit der Schrotflinte antwortet, lässt Kat ihr Maschinengewehr sprechen. Sie können genreüblich mit Maus und Tastatur spielen, sollten jedoch besser das Gamepad herauskramen. Als gewöhnungsbedürftig erweist sich auch die schwarz-weiße Optik, die ein Rotton immer dann durchbricht, wenn Gegner und Ausgänge ins Bild kommen oder Treffer zu sehen sind. Neben der Ballerei lösen Sie kleinere Rätsel, suchen etwa Sprengstoff und lenken Laserstrahlen in eine andere Richtung, um eine Tür zu öffnen, oder schleichen sich durch ein Labyrinth. Segnet Ihre Spielfigur das Zeitliche, säubert Ihr Teamkollege zunächst allein den Raum von Gegnern, damit Sie wieder einsteigen können. Abgesehen von kleineren Bugs ist **The Fiona Project** ein erfrischend anderer Mod mit überraschendem Ende. (mb)



DECKUNG Den Elitesoldaten ist nur im Team oder mit Brandgranaten beizukommen.

SCHIEBEREI Diesen Laserstrahl lenken Sie um, indem Sie die Bilder verschieben.



KOMM IN GANG Ein Combine-Soldat nimmt in diesem öden Gang mit seiner Schrotflinte einen ungetarnten Rebell aufs Korn.



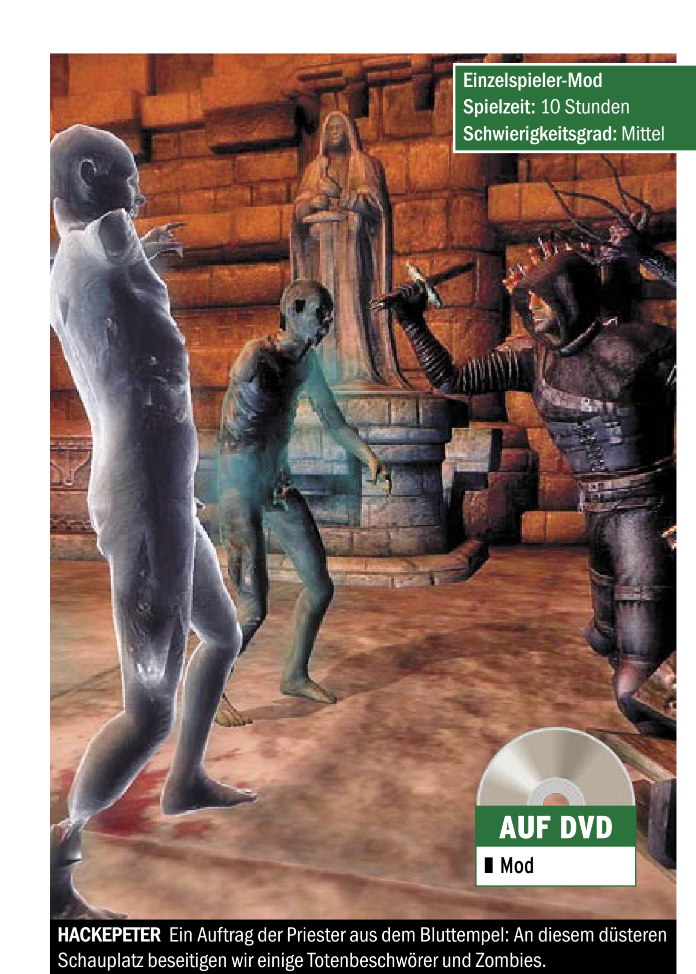
AUFGEFLOGEN Im Schein der Taschenlampe enttarnt ein Combine-Soldat diesen Aufständischen, der mit einer Brechstange bewaffnet ist.

Decloak Source

Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein. Das singen nicht nur Kinder auf dem Spielplatz und deutsche Musiker wie Oomph! Sie könnten die Melodie auch bald pfeifen, denn sie passt wunderbar zur **Half-Life 2**-Modifikation **Decloak Source**. Darin kämpfen zwar mal wieder „nur" Combine-Soldaten gegen Rebellen, aber der Spielmodus macht etwas Besonderes daraus. Ziel der Mehrspielerpartien für die Aufständischen ist es, buchstäblich aus dem Fenster zu springen.

Dynamische Dominanz

So gelingt ihnen die Flucht von der – aktuell einzigen – Karte und der Sieg über die Combine. Die müssen genau das verhindern und haben neben den bekannten Waffen auch eine besondere Taschenlampe im Gepäck. Diese Funzel brauchen sie auch, denn die Rebellen können sich unsichtbar machen. Allerdings hebt der Schein der Combine-Taschenlampe diesen Vorteil wieder auf. Das gilt auch für die Wahl von anderen Waffen, außer der Gravitationskanone und dem Brecheisen. Combine werden auf getarnte Rebellen besonders dann aufmerksam, wenn Kisten wie von Geisterhand an ihnen vorbeischweben und sollten daher im Team unterwegs sein. Einer leuchtet mit der Taschenlampe, der andere sichert den Kollegen mit gezogener Waffe. Außerdem können Sie das Fluchtfenster mit Haftminen sichern. (mb)



HACKEPETER Ein Auftrag der Priester aus dem Bluttempel: An diesem düsteren Schauplatz beseitigen wir einige Totenbeschwörer und Zombies.

Marodan Osdakal

Mit der Modifikation **Marodan Osdakal** für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** halten mysteriöse Geschehnisse auf der gleichnamigen Insel Einzug. Warum wurde der Hafen geschlossen, dürfen die Bürger keine Waffen mehr tragen? Wieso sind die Ayleiden-Ruinen geschlossen? Angeblich erließ der Graf diese Verordnungen nur, um unliebsame Abenteurer fernzuhalten – also zum Schutz der Bürger. Einige behaupten jedoch, Marodan Osdakal solle damit wehrlos gemacht werden. Diese Gerüchte verdichten sich, als das Dorf in der Ebene abbrennt und die Einwohner von mysteriösen Wesen aus Feuer berichten. Der Graf, der schon lange nicht mehr außerhalb seiner Behausung gesehen wurde, verbietet eine Untersuchung ...

Bleiben Sie am Boden

Hier kommen Sie ins Spiel und es ist klar, dass Sie alle Hände voll zu tun haben, um Licht ins Dunkel der Ereignisse zu bringen. Der aufwendige Mod ist mit kompletter deutscher Sprachausgabe vertont und beschäftigt Sie bis zu zehn Stunden. Kein Wunder, gilt es doch, mehr als 60 Nichtspielercharaktere zu bequatschen und über 30 Quests zu erledigen. Sie untersuchen Häuser in einer neu gestalteten Stadt, bisher unbekannte Dungeons und machen Bekanntschaft mit frischen Gilden, einem aktuellen Rüstungs-Set und und und ... Um die Hauptmission zu beginnen, reden Sie in Chorrol mit einem Bettler, der Ihnen von einem Portal nach Marodan Osdakal erzählt. Der Mod ist auch für erfahrene **Oblivion**-Hasen empfehlenswert, die ihn bereits in einer früheren Fassung gespielt haben. Die brandneue Version 2.01 auf unserer DVD ist mit drei frischen Quests aufgepeppt und nun auch mit dem Patch 1.2 und **Shivering Isles** kompatibel. (mb)



AUGE IN AUGE Das türkische Heer stellt sich auf dem Feld der feindlichen Armee.

Medieval 2: Total War

Clash of Civilizations | Die Macher dieser Modifikation bieten nicht nur eine neue Kampagne, sondern kämpfen auch für historische Präzision im Spiel.

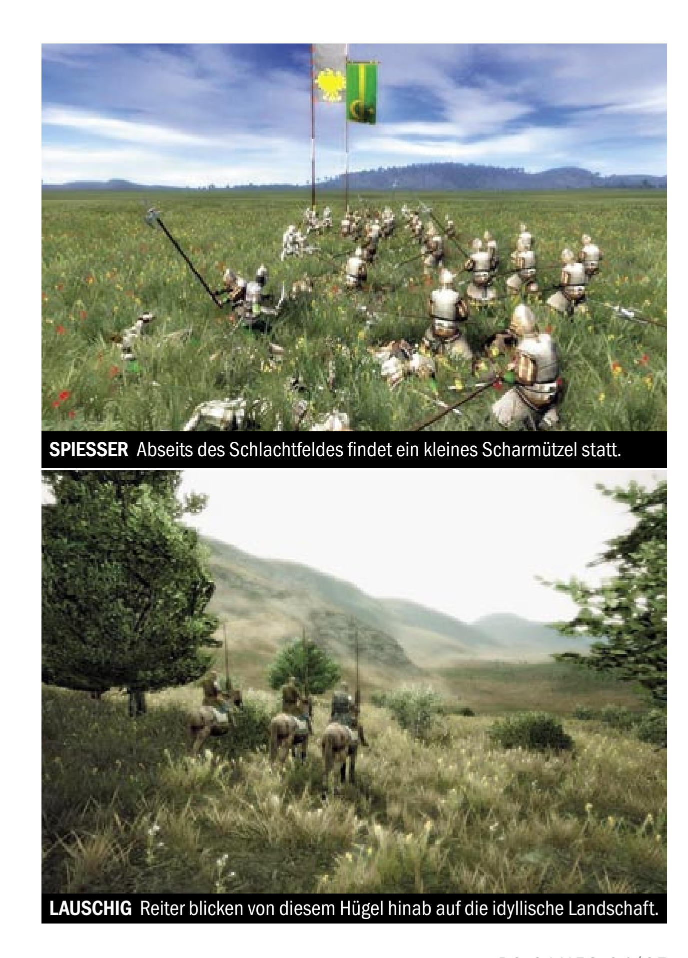
Mit **Kingdoms** ist das Add-on für **Medieval 2: Total War** zwar bereits angekündigt, die versprochenen vier frischen Kampagnen mit neuen Fraktionen und Einheiten lassen aber noch bis Herbst auf sich warten. Deshalb empfehlen wir Ihnen an dieser Stelle einen Mod, den als Lückenfüller zu beschreiben eine echte Untertreibung wäre. Mit **Clash of Civilizations** hält eine neue Kampagne, beginnend im Jahr 1104, Einzug auf Ihrer Festplatte.

Schwarzmalerei

Elf Jahre nach dem ersten Kreuzzug spielen Sie mit allen Nationen außer Azteken, Timuriden, Mongolen und dem Vatikanstaat. Um die lange Kampagne zu bestehen, muss jede Nation 40 Regionen erobern. Zum Beenden der kleinen Ausführung genügen 15 annektierte Gebiete, eine Nation muss allerdings komplett zerstört sein. Die sechs Modder Tolga, Alper, Talha, Fikret, Ismail und Mehmet nahmen umfangreiche Änderungen am Hauptspiel vor. So entspricht ein Spielzug nunmehr einem Jahr und die Massenproduktion von Einheiten ist jetzt ebenfalls möglich. Außerdem peppten sie die künstliche Intelligenz (KI) und die Spielbalance (schnellere Einheitenproduktion, Hitpoints der Generäle erhöht) auf. Benutzeroberfläche und Ladebildschirme erstrahlen in frischem Glanz, ein neues Intro-Video wurde aus der Taufe gehoben und einige Bugs sind ausgemerzt.

Netter Ausblick

Doch damit nicht genug. Die türkischen Modder legen viel Wert auf historische Genauigkeit und feilen weiter ausgiebig an der Mod. Für die nächsten Versionen kündigten sie gegenüber PC Games satte 30 verfügbare Völker an. Zudem sollen die Startzonen sowie das Kräfteverhältnis der Nationen untereinander angepasst werden und natürlich erblicken auch wieder neue Einheiten das Licht der Pixelwelt. (mb)


SPIESSER Abseits des Schlachtfeldes findet ein kleines Scharmützel statt.

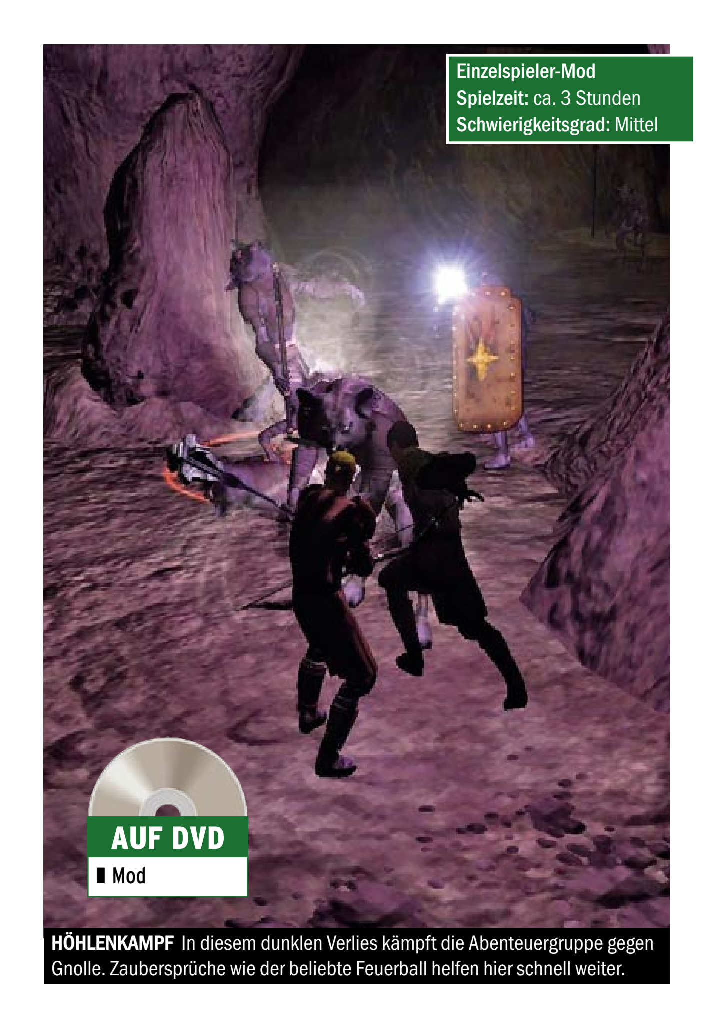
LAUSCHIG Reiter blicken von diesem Hügel hinab auf die idyllische Landschaft.

Stormchaser

Monat für Monat erscheinen neue und immer bessere Module für Obsidian Entertainments Rollenspiel-Epos **Neverwinter Nights 2**. Statt Sie „nur“ in ein weiteres Abenteuer zu schicken, bietet **Stormchaser** etwas Besonderes: Sie tuckern mit einem Schiff über die Meere und fechten an Bord sogar Kämpfe aus.

Die Zukunft in deiner Hand

Doch eins nach dem anderen. Politische Unruhen bedrohen das Fantasy-Land Eldos. Sie begeben sich auf eine Reise, die das Schicksal des gesamten Reiches verändert. Denn im Spiel um Macht können Sie ganz oben mitmischen und die Zukunft von Eldos mitgestalten. Es winken also nicht nur viele Schätze, sondern eventuell der Thron des Landes. Allerdings noch nicht in diesem Modul, das der Auftakt einer Serie ist. Neben den vielen wunderschönen Orten ist vor allem das eingangs erwähnte Schifffahrtssystem besonders interessant. Im Gegensatz zum Hauptspiel, in dem Sie Schiffe automatisch von einem Punkt zum nächsten gebracht haben, segeln Sie in **Stormchaser** selbst umher. Das macht nicht nur Laune, es zeigt auch, wie flexibel der **Neverwinter Nights 2**-Editor ist. Die interessanten Charaktere, auf die Sie im Lauf der Geschichte stoßen, tun ein Übriges, um Sie in die Geschichte zu ziehen. Natürlich dürfen spannende Konfrontationen in einem Rollenspiel-Abenteuer nicht fehlen. So lassen Sie auch in **Stormchaser** die Waffen sprechen, obwohl es hin und wieder Situationen gibt, in denen Sie Auseinandersetzungen dieser Art vermeiden können – wenn Sie möchten; ein echtes Rollenspiel eben! Das 46,8 MB große Modul begeistert Sie sicherlich für mehrere Stunden und weckt Lust auf die Fortsetzungen, die hoffentlich nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen. (ab)



HÖHLENKAMPF In diesem dunklen Verlies kämpft die Abenteuergruppe gegen Gnolle. Zaubersprüche wie der beliebte Feuerball helfen hier schnell weiter.



DOOM In der finsteren Höhle attackiert Sie eine Spriggan. Die ist nur die Speerspitze einer Monster-Horde, die auf Sie wartet.

TES 4: Oblivion

Neue Aufträge sind für gestandene Helden immer ein gefundenes Fressen. Daher bieten wir Ihnen zwei frische, fordernde Missionen für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** an.

Die Legende um Löwenherz

Richard Löwenherz mag zwar nicht viel mit **Oblivion** zu tun haben, trotzdem statten Sie im Mod **Die Legende um Löwenherz** dem alten König einen Besuch ab. Dummerweise segnete der gar nicht so nette Kerl inzwischen das Zeitliche. Also wandern Sie durch sein Labyrinth unterhalb des Palastgartens der Kaiserstadt, kämpfen mit den zahlreichen, dort hausenden Monstern und treffen schließlich auf die wandelnde Leiche von Richard Löwenherz. Das recht große Verlies fordert selbst hartgesottene Recken. Nach dem happigen Endkampf ziehen Sie noch das Schwert der Rache aus dem Stein und freuen sich über ein gemeistertes Abenteuer.

Doom

Während Ihrer Wanderungen durch das Land Cyrodiil treffen Sie im Mod **Doom** unverhofft auf ein finsteres Höllenschaf, das den Eingang zu einer Höhle bewacht. Als neugieriger Held möchten Sie die Geheimnisse dieses Ortes erforschen. Allerdings benötigen Sie zunächst den Schlüssel, den ein Bewohner von Skingrad verschluckte. Nachdem Sie sich das Objekt der Begierde verschafft haben, erwartet Sie ein Labyrinth, das es in sich hat. Allein das Teleportationsrätsel zu Beginn zeigt, wie einfallsreich der Modder das Höhlensystem gestaltet hat. Sie haben durchaus an den vielen Rätseln zu knabbern, freuen sich dafür aber auch über einige nette Gegenstände, die Sie während der Erforschung des Verlieses aufsammeln. (ab)

Shivering Isles

Ein Land, in dem der Wahnsinn regiert. Das ist doch genau das Richtige für gestandene Abenteurer. Unsere Komplettlösung hilft bei allen Quests kompetent weiter, sodass Sie ganz und gar nicht verrückt – wie die Bewohner der Inseln – werden müssen.

Abenteuer im Wahnsinnsland

Wo und wie startet das Add-on?

Die Erweiterung **Shivering Isles** spielen Sie mit Ihrem bereits bestehenden Charakter oder mit einem neu erstellten – sofern Sie 24 Stunden warten, denn dann taucht der dafür notwendige Auftrag in Ihrem Quest-log auf.

Eine Tür in der Bucht von Niben

1. Das Portal, die Seltsame Tür in der Bucht von Niben, finden Sie, indem Sie von den Braunschimmelställen in Bravil zum Strand im Südosten reisen und von dort zur Insel schwimmen.
2. Sobald Sie die Insel erreicht haben, klettern Sie über die Rampen auf die obere Ebene am Ende der Insel. Dort finden Sie eine leuchtende blau-violette Wolke, den Eingang zum Randland.
3. Wenn Sie sich dem Portal nähern, erscheint Belmeyne Dreleth, der umgehend, aber vergeblich einen der Wächter attackiert. Von Wächter Prentus erhalten Sie den ersten Tagebucheintrag. Prinz Sheogorath (bekannt aus dem Dorf Grenzburg) erwartet Sie auf der anderen Seite des Portals mit dem ersten Auftrag. Weiter geht es in den nächsten Raum zu Haushofmeister Haskill. Sobald Sie einwilligen, das Randland bis zu den Toren des Wahnsinns zu durchqueren, verschwindet Haskill samt Raum in einem Schmetterlingsschwarm.

Durch das Randland des Wahnsinns

1. Der schnellste Weg zum Tor führt Sie nach Osten. Bevor Sie sich dem Torwächter stellen, sprechen Sie mit Bürgermeister Shelden und den Bewohnern von Passwall. Sobald der Wächter das Zeitliche segnet und Sie ihm den Schlüssel abnehmen, erscheint Haskill, der Sie mit Details über das Randland versorgt. Weiter geht es durch das Tor nach Neu-Sheoth.
2. Sheogorath finden Sie im nordwestlich gelegenen Palast. Von ihm erhalten Sie neben einem Amulett einen weiteren Auftrag.

Eine bessere Mausefalle – Teil 1

Für Sheogorath müssen Sie den Kerker reparieren, zuvor aber mit Haskill darüber sprechen. Die zur Reparatur benötigten Kristalle finden Sie auf den Stäben der drei Grummitschamanen in der Folterkammer. Der erste Schamane steht südwestlich des Eingangs, in der Nähe des Nexus, den Sie vor dem Anbringen des Kristalls aktivieren müssen. Den zweiten Schamanen samt Nexus finden Sie, indem Sie bei dem Lagerfeuer einen Schalter aktivieren und dort in die sich öffnende Grube springen. In den Hallen des Urteils wartet der dritte Schamane. Jetzt aktivieren Sie noch den Resonator des Urteils im westlichen Ende der großen Ost-West-Kammer und reisen danach zurück nach Neu-Sheoth.

Eine bessere Mausefalle – Teil 2

An der Teleporter-Platte im Xedilian-Verlies treffen Sie auf Hausmeister Nyrandil, der Sie zum Kerkermeister befördert. Gehen Sie nach Westen zum Balkon. Wenn Sie den ersten Raum betreten, erscheinen die ersten Abenteurer. Sobald Sie die Abenteurer ausgeschaltet haben, sprechen Sie erneut mit dem Hausmeister und nehmen Ihre Belohnung entgegen. Anschließend gehen Sie wieder zu Sheogorath.

Sucht

1. Sprechen Sie mit Thadon im Palastbezirk. Dieser möchte seinen Kelch wiederhaben. Weitere Informationen erhalten Sie von Glupschauge und Kithlan. Die beiden finden Sie tagsüber meistens im Garten. Danach müssen Sie zum Dunnerwurz-Bau.
2. Sobald Sie einen Taumeltau von einem der grün leuchtenden Elytra erbeuten und verspeisen, öffnet sich die Tür zum Dunnerwurzbau. Im Bau müssen Sie weitere Taumeltau von den Elytra sammeln und essen, um weiterzukommen. Nachdem Sie den Kelch in Händen halten, kehren Sie zu Thadon zurück.

Die Fürstin der Paranoia

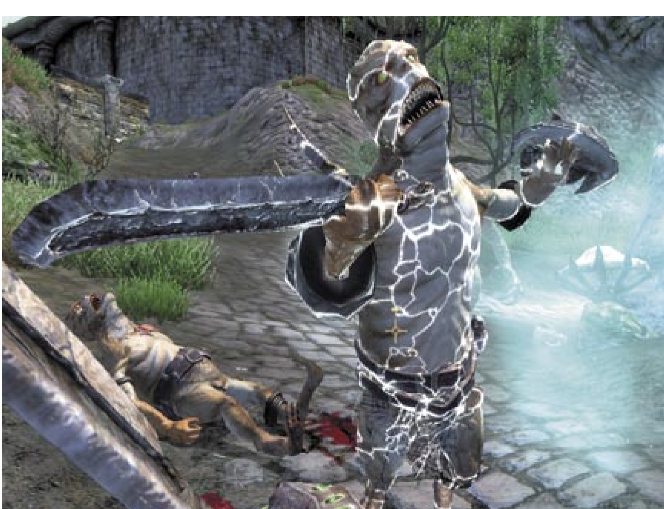
1. Die Fürstin finden Sie in Dementias Haupthalle. Syl ernennt Sie zum Großinquisitor, dessen Aufgabe es ist, Spione zu entlarven. Herdir finden Sie außerhalb des südlichen Ganges der Haupthalle. Sobald Sie ihm freie Hand geben, fühlt er den Bewohnern des Tiegel-Bezirks auf den Zahn und Sie erhalten dadurch die notwendigen Informationen.
2. Nachts belauschen Sie Ma'zaddha und Nelreme in einer Sackgasse im Süden von Tiegeln. Sobald Ma'zaddha das Treffen verlässt, stellen Sie ihn zur Rede. In das Haus von Herzog Mania schleichen Sie am besten durch den Eingang (Schloss knacken) am hinteren Ende der Rampe. Muurine wohnt im Tiegeln-Bezirk diagonal gegenüber Ma'zaddhas Haus.
3. Jetzt kehren Sie zu Syl zurück und statten mit ihr der Folterkammer einen Besuch ab. Wichtig: Durchsuchen Sie Muurine und nehmen Sie die Beute an sich. Danach geht es weiter zu Sheogorath, die nächste Belohnung einzustreichen.

Die Flamme von Angon

Sprechen Sie mit Haskill, um mehr Informationen zu erhalten, und reisen Sie dann nach Cylarne. Von den Wachen Chuna und Vika erhalten Sie einen Schlüssel, der Ihnen unbegrenzten Zugang gewährt. Sie müssen sich im Verlauf der Aufgabe für eine Fraktion entscheiden.



AUFGETAUCHT Der Zugang zu den Shivering Isles erfolgt über ein geheimnisvolles Tor, das in der Bucht von Niben im Südosten von Tamriel erscheint.



HARTNÄCKIG Wenn Sie mit einem hochstufigen Charakter das Add-on bestreiten, fallen die Kämpfe deutlich härter aus als mit einer frisch erstellten Spielfigur.



ROHSTOFFLAGER Halten Sie in den Ruinen Ausschau nach diesen roten Erzlagerstätten. Zusammen mit den Matrix-Teilen ergibt sich daraus wertvolle Ausrüstung.

Informationen über die Heiligen

Sprechen Sie im Hauptlager am Altar der Verzückung mit Leutnant Mirel und Kaneh. Wählen Sie in dem Gespräch die Option „Kundschafter", damit Sie gefahrlos das Gebiet erkunden können. Die Verführer betrachten Sie momentan noch nicht als Feind, deshalb lässt Sie Leutnant Stele auch unbehelligt weiterziehen, sobald Sie ihm gegenüber Sheogoraths Namen erwähnen.
Den Eingang zur Schattentiefe finden Sie auf der Nordseite des Lagers. Folgen Sie der Kartenmarkierung, bis Ihr Tagebuch einen neuen Eintrag erhält. Bei der Überprüfung der Hauptpassage erhalten Sie einen weiteren Tagebucheintrag.

Informationen über die Verführer

Die Torwächterin schickt Sie zu Ulfri in den Raum vor dem Altareingang. Ulfri entsendet Sie zu Kaneh, um mehr über ihre Pläne zu erfahren. Sprechen Sie dort mit Leutnant Mirel, um weitere Informationen zu erhalten. Der weitere Verlauf entspricht dem der Informationen über die Heiligen. Nach Ihrer Rückkehr sprechen Sie erneut mit Ulfri.

Für die Heiligen spielen

1. Sobald Sie ins Lager der Heiligen zurückkehren und Kaneh den Weg durch die Schattentiefe vorschlagen, stürmen acht Heilige durch den Eingang und erledigen die Verführer. Wichtig: Sie müssen die Soldaten begleiten.Ansonsten bricht der Auftrag ab und Sie sind gezwungen, ihn erneut zu starten.
2. Am Altar treffen Sie auf bekannte Gesichter, aber diesmal sprechen die Waffen und keine Worte. Tipp: Nachdem Sie sich noch nicht für eine Fraktion entschieden haben, können Sie die Hauptpassage unbehelligt durchqueren und einige Truppen beseitigen – lassen Sie sich aber nicht erwischen.
3. Sobald Sie Kaneh Ihre Unterstützung im Kampf zusagen, beauftragt Sie diese mit der Öffnung eines Tores im Südosten. Mit gutem Timing schleichen Sie um die Fallen herum.
4. Nach dem Gefecht opfert sich Kaneh am Altar, um die Flamme zu entzünden.

Die Kunst der Verführung

Indem Sie Kaneh belügen und die Heiligen hintergehen, halten Sie Ihre Vereinbarung mit Ulfri ein. Sobald alle Heiligen erledigt sind, bekommen Sie einen neuen Tagebucheintrag. Aufseiten der Verführer opfert sich Ulfri, die Flamme zu entzünden. Tipp: Die Attacken der Heiligen beantworten Sie vorzüglich per Bogen von der Brücke im Süden. Sie dürfen nur nicht den Schalter erwischen, denn der deaktiviert die Falle außerhalb des Tores.

Die Fackel tragen

Entnehmen Sie die Flamme aus dem Fuße des Turmes, in dem Sie in das Feuer laufen. Sie werden selbst zur Fackel, reisen zurück in den Südwesten des Bliss-Bezirks und betreten das Sacellum Arden-Suls. Je nachdem für welche Fraktion Sie sich in den Gesprächen mit den beiden Priestern entscheiden, erhalten Sie unterschiedliche Belohnungen – ein Vergleich lohnt sich. Sobald Sie die Fackel entzündet haben, sprechen Sie mit Sheogorath in Sacellum.

Das Ritual der Thronfolge

Sheogorath entsendet Sie zu den Priestern Arctus und Dervenin. Wichtig: Speichern Sie nach den Gesprächen unbedingt und sprechen Sie dann erneut mit Sheogorath, um ihm Ihre Entscheidung mitzuteilen. Die Entscheidung nimmt Einfluss auf den künftigen Spielverlauf.

Das Ritual von Mania

1. Sie haben sich für Thadon entschieden. Ihr Tagebucheintrag schickt Sie nach Neu-Sheoth, um einen Trick herauszufinden, der Thadon veranlasst, eine Überdosis Grünstaub zu trinken. Sprechen Sie mit Glupschauge, die tagsüber in der Mania-Seite des Palastes zu finden ist.
2. Mittags verfolgen Sie Glupschauge bis zu einer unscheinbaren Nische. Schleichen Sie nach ihr in den geheimen Gang. Ihr Tagebuch aktualisiert sich und Sie müssen hier zwei Portionen Grünstaub einsammeln. Die Dunkelheit und der Schleichmodus schützen Sie davor, entdeckt zu werden. Nehmen



Weltkarte der Shivering Isles

Auf unserer Karte finden Sie alle Orte, Festungen, Höhlen und Lager. Damit bleiben Ihnen garantiert keine Schätze verborgen. Wie schon in Oblivion füllen sich Truhen und Dungeons nach einer gewissen Zeit wieder auf. Ein mehrmaliger Besuch der Orte lohnt sich also.

1 Tür nach Cyrodiil
2 Xeddefen
3 Passwall
4 Fleisch- und Knochengärten
5 Tore des Wahnsinns
6 Karges Lager
7 Schwarzwurz-Höhlen
8 Fellmoor
9 Seegatt-Lager
10 Moder-Höhle
11 Xedilian
12 Rückwasser-Lager
13 Vitharn
14 Xiditte
15 Zeitverlust-Lager
16 Moderleichen-Passage
17 Zackenfels
18 Blutinsel-Lager
19 Sumpfgas-Höhle
20 Knorriger Dornbusch
21 Xavara
22 Heulende Hallen
23 Niedersuhl
24 Überlauf-Lager
25 Bliss
26 Tiegeln
27 Sheogoraths Palast
28 Friedhof von Neu-Sheoth
29 Xirethard
30 Geflutetes Lager
31 Freitodhügel
32 Xaselm
33 Geheimeingang nach Xaselm
34 Knotenknochen-Kammer
35 Langzahn-Lager
36 Elends-Lager
37 Gefängnis von Aichan
38 Düsterbau
39 Großbaum-Lager
40 Cylarne
41 Halen
42 Milchar
43 Traumlauf-Lager
44 Cann
45 Brellach
46 Hochkreuz
47 Genickbrecher-Lager
48 Ebrocca
49 Koller-Lager
50 Dunnerwurz-Bau
51 Hoffnungs-Lager
52 Moderwald
53 Splitz
54 Messerspitz-Schlund
55 Fain
56 Pfützensprung-Lager



HORCHPOSTEN Belauschen Sie das Gespräch zwischen Nelrene und Ma'zaddha von dieser Position aus. Bleiben Sie geduckt, damit Sie nicht bemerkt werden.

Sie den südlichen Weg, dort patrouilliert nur eine Wache. An der Ostseite des Kerkers finden Sie einen grünen Hügel. Aktivieren Sie diesen zweimal, um die notwendige Menge an Grünstaub einzusammeln. Wichtig: Nur dieser Grünstaub erfüllt seinen Zweck, der restliche in den Urnen und den Schösslingen ist wirkungslos. Statten Sie nun Thadons Küche vor 20 Uhr einen Besuch ab und mischen Sie den Grünstaub unter sein Essen sowie seinen Wein. Die Küche befindet sich nordwestlich von Thadons Quartier. Entweder knacken Sie die Tür oder Sie stehlen den Schlüssel von Thadon, Glupschauge oder Gundlar. Sie müssen das Tablett aktivieren, um das Essen zu vergiften. Im mittleren Regal finden Sie Thadons Wein. Sobald Sie das Mahl manipuliert haben, begeben Sie sich zum Speisesaal der Mania. Thadon liegt bald regungslos am Boden, Sie müssen seinen Körper zweimal aktivieren, um Blut und Krone zu nehmen. Anschließend laufen Sie ins Sacellum und aktivieren den Altar. Derven erscheint und ernennt Sie zum Herzog von Mania.

Ritual von Dementia

1. Durch Gespräche in Neu-Sheoth werden Sie an Truchsess Kithlan und Hofdame Herrick verwiesen. Kithlans Schlüssel öffnet die Türen zu Syls Privatgarten. Drücken Sie die Büste Sheogoraths südlich der Tür zu Syls Privatgemächern und betreten Sie den Kerker. Die Feuer speienden Statuen deaktivieren Sie am Schalter nordöstlich des Eingangs. Laufen Sie nach Norden und erledigen Sie die Wachen und die Bogenschützen. Weiter geht es nach Westen die Treppe hinauf und dann weiter, bis Sie den Eingang zu den Tiefen von Xirethard erreichen. Wichtig: Der Weg führt durch einen Geheimgang weiter, den Sie durch einen Schalter auf der Seite des Podestes (links neben der Nische) öffnen.

2. Kämpfen Sie sich bis zu Syl durch und vollenden Sie Ihren Auftrag. Vergessen Sie nicht, das Herz herauszuschneiden, begeben Sie sich danach zum Altar im Sacellum und legen Sie das Herz in die Schale.

Zurück bei Sheogorath

Nach Ihrer Thronbesteigung sprechen Sie mit Sheogorath und harren der Dinge, die kommen. Entweder Thadon oder Syl erscheinen und kündigen ihren Verrat an Sheogorath an.

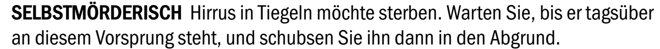
Rückeroberung des Randlandes

Sheogorath beauftragt Sie mit der Rückeroberung des Randlandes. Reisen Sie zum Ausgangspunkt des Auftrags, zu den Toren des Wahnsinns. Wehren Sie zunächst die Angriffe der Ritter ab und begeben Sie sich dann zu den Ruinen von Xeddefen, um dort nach der Energiequelle zu suchen. Innerhalb Xeddefens erbeuten Sie von den Priestern den notwendigen Schlüssel für die Tür im Norden. Sammeln Sie in jedem Fall die Herzen der Ordnung ein, diese benötigen Sie später. Im Kerker laufen Sie bis zur Treppe der großen Kammer. Ihr Tagebuch aktualisiert sich mit einem weiteren Eintrag. Deaktivieren Sie den Obelisken mit drei Herzen der Ordnung. Östlich der Treppe finden Sie Sheldon, der Sie bittet, ihn aus dem Kerker nach Passwall zu geleiten (optional). Sobald der Kerker einstürzt, benutzen Sie die westliche Treppe und danach marschieren Sie nach Nordwesten weiter. Sobald Sie Xeddefen verlassen, suchen Sie Udiro/Desha in Passwall. Danach kehren Sie zu Sheogorath zurück.

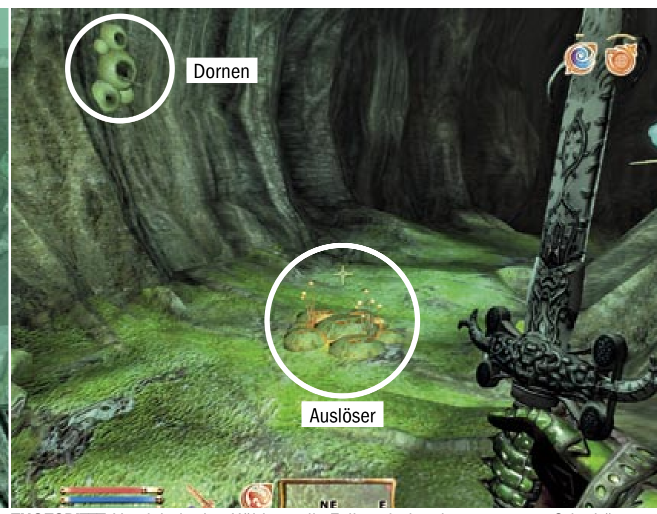
Neuerschaffung des Torwächters

1. Sheogorath entsendet Sie, um die Tore des Wahnsinns zu sichern. Haskill zeichnet auf Ihrer Karte das Versteck von Relmyna und Xaselm ein. Den Eingang finden Sie, indem Sie auf der südlichen Seite des Berges die Treppe hochlaufen. Erledigen Sie die Kreaturen, auf die Sie unterwegs treffen. Das Tor öffnet sich durch einen Schalter, der sich direkt daneben befindet.

2. Durchqueren Sie die Experimentierkammer und laufen Sie weiter in die zerstörte Kammer am Ende des Areals. Nehmen Sie hier den östlichen Weg, um ins Heiligtum der Vivisektion zu gelangen, wo Relmyna und Nanette bereits auf Sie warten. Lassen Sie sich von Relmyna foltern, damit sie mit



SELBSTMÖRDERISCH Hirrus in Tiegeln möchte sterben. Warten Sie, bis er tagsüber an diesem Vorsprung steht, und schubsen Sie ihn dann in den Abgrund.



ZUGESPITZT Vorsicht in den Höhlen – die Fallen sind recht gut getarnt. Oder hätten Sie den Auslöser am Boden und die Dornenspitzen sofort erkannt?

ihren Experimenten endgültig aufhört. Danach betraut sie Sie mit einer neuen Aufgabe. Reisen Sie zu den Toren des Wahnsinns und dann weiter zu Fuß durch Passwall nach Nordwesten zu den Fleischgärten.
3. Sie müssen eine Demismembran- und eine Knochenmarks-Pflanze aktivieren, um deren Wirkstoffe zu erhalten. Danach laufen Sie weiter in Richtung der Geflüster-Höhlen. Folgen Sie dort der Nebelwolke, die Sie zu einer leuchtenden Pflanze führt, der Sie die Essenz des Atems abnehmen. Den Eingang zur Schwimmhalle finden Sie, indem Sie zur letzten Kreuzung zurückkehren und dem Gang nach Westen und anschließend nach Norden folgen. In der Mitte der Schwimmhalle finden Sie den Schalter für die Tür. Die Blutkörper-Pflanze wächst in diesem Raum an der Südwand. Kehren Sie nun zu Relmyna zurück. Für den Auftrag spielt es keine Rolle, aus welchen Teilen der neue Torwächter zusammengesetzt ist. Sie können jedoch Ihre Fähigkeiten denen des Torwächters anpassen, nachdem dieser zum Leben erweckt wird. Wenn der Wächter einsatzbereit ist, kehren Sie zu Sheogorath zurück.

Die hilflose Armee

1. Sheogorath und Haskill beauftragen Sie, nach Brellach, auf der Nordseite der Halbinsel Heiligenwache (Heilig) gelegen, beziehungsweise zum Zackenfelsen, an der Südspitze des Zackens des Wahngottes (Verführer), zu reisen. Je nach gewählter Fraktion treffen Sie Ihre Kontaktpersonen:
Heilig: Hauptmann Issmi erwartet Sie auf den Treppen nördlich des Eingangs in Brellach.
Verführer: Adeo treffen Sie auf einer Brücke südlich vom Eingang zur Festung.
2. Zusammen mit Ihren Verbündeten betreten Sie die Festung. In der nordwestlichen Ecke der Ehrfurchtshalle finden Sie das Tor, durch das Sie gehen müssen. Der dazugehörige Schalter ist im Süden des Tores hinter einer Nische. Sprechen Sie mit Dybra/Staada durch die Öffnung im Gefängnis. Ihre Karte weist Sie zu einem Gong, westlich vom Gefängnis. Durch das Schlagen des Gonges zerstören Sie das Gefängnis. Nachdem Ihre Begleiter in der Andachtshalle umgekippt sind, betätigen Sie das Geläut an der Westwand, das zerstört die Blockade im Süden. Schleichen Sie weiter nach Süden zur Wiedergeburtshalle. Von dort geht es weiter nach Südosten zur Pyramide. Erledigen Sie die Ritter schleichend und aus der Distanz, nachdem Sie die Ordnungskristalle zerstört und das Geläut in den vier Ecken aktiviert haben. Kehren Sie zuerst zu Ihren auferstandenen Begleitern zurück, um die Belohnung zu kassieren, und anschließend zu Sheogorath.

Herrschaftssymbole

1. Nach Ihrem Gespräch mit dem Prinzen unterhalten Sie sich mit Haskill. Jyggalags Bibliothek finden Sie in der Ruine im Messerspitz-Schlund, nordwestlich der Stadt. Sprechen Sie ihn erneut an, Haskill beauftragt Sie, Dyus aufzusuchen.
2. Am westlichen Ufer des mittleren der kleinen Seen finden Sie den Eingang zum Schlund. Aktivieren Sie die Tür am nördlichen Ende der Steinruine, um Dyus zu befreien.
3. Hinweis: Auf dem Weg zum Ausgang finden Sie im Osten eine Kapelle. Drücken Sie den Schalter auf der Nordseite des Podestes, es öffnet sich eine Geheimtür im Altar. Dort finden Sie unter anderem Ralvels Schädel.
4. Reisen Sie weiter nach Milchar. Den Eingang zum Nexus finden Sie in der Mitte unter einem großen Baum. Laufen Sie nach dem Eingang nach Süden, in den Hain der Spiegelung. Weiter geht es nach Westen, in das Loch hinunter und weiter nach Südwesten. Hinter einem kleinen Becken treffen Sie auf Ihren Doppelgänger, der Sie sofort angreift. Sie besiegen ihn, indem Sie ihn per Zauber und Herbeirufung aus der Distanz beharken. Die Schattenbäume finden Sie auf der Südseite des Beckens. Per Schalter, der am westlichen Ende des Ganges ist, öffnet sich eine Geheimtür. Dahinter befindet sich eine Teleporter-Plattform, die Sie zum Ausgang zurückbeamt. Reisen Sie weiter zu den Heulenden Hallen auf der Halbinsel Ketzerhorn. Betreten Sie die Hallen und holen Sie sich das Auge von Ciirta. Entweder nehmen Sie sich eine Robe und den Schlüssel von einem Gegner und gelangen so unbehelligt zu Ciirta oder Sie schnetzeln sich durch die Hallen. Kehren Sie zu Dyus zurück.

Die Wurzeln des Wahnsinns

1. Aktivieren Sie den Born hinter Sheogoraths Thron und sprechen Sie anschließend mit Haskill. Betreten Sie die Tür hinter dem Thron und gehen Sie zu einem der Becken im Osten (Dementia) oder Westen (Mania). Folgen Sie dem neutralen Knorz, der aus einem Seitengang im Westen kommt und weiter durch eine vorher verschlossene Tür im Süden läuft. Im Gang nach der Quelle des Kultivators finden Sie Knorz-Kokons. Aktivieren Sie diese, denn die Kultivatoren erledigen die Arbeit für Sie und öffnen versiegelte Türen, finden vergiftete Becken und entfernen die Kristalle aus den Behältern.
2. Am jeweils letzten Becken treffen Sie auf Syl oder Thadon. Sobald Sie auch diesen Gegner erledigt haben, laufen Sie zurück zum Born und benutzen erneut den Stab. Geschafft! Nehmen Sie nun den Platz auf dem Thron ein.

Das Ende der Ordnung

Die Obelisken deaktivieren Sie mit jeweils drei Herzen der Ordnung. Wichtig: Vergessen Sie nicht, Ihren neuen Stab anzulegen. Damit lähmen Sie die Feinde im Umkreis (20 Aufladungen). Jyggalag erscheint und attackiert Sie sofort. Diesen erledigen Sie am besten, indem Sie außerhalb seiner Nahkampfattacken bleiben, mit dem Stab seine Lebensregeneration unterbrechen und ihn letztendlich mit Zaubern bombardieren.

Der Fürst des Wahnsinns

Sprechen Sie mit Haskill im Palast. Hinter dem Thron finden Sie Jyggalags Schwert. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Pflichtaufgaben aus dem Haupthandlungsstrang erfolgreich beendet.

Optionale Aufträge

Der Antipodenhammer

In den beiden Schmieden der Stadt erfahren Sie mehr über Bernstein und Wahnsinnserz sowie über die notwendige Matrizen. Jeder der beiden Schmiede stellt aus den Rohmaterialien unterschiedliche Ausrüstungen für Sie her. Für eine komplette Ausrüstung benötigen Sie jeweils 28 Stücke Bernstein und Wahnsinnserz.

Bernstein finden Sie in ausgehöhlten Bernstein-Ästen und -Stumpfen in diesen Höhlen und Kerkern:

- Schwarzwurz-Höhle – im Eingangsbereich, Außenlager und Tunnelebene
- Cann – in der großen Halle, im Amphitheater, Hallen der Stille und auf der Arena-Ebene
- Düsterbau – Eingangsebene und Untergrundebene
- Dunnerwurz-Bau – Eingangsebene, Dornbuschhalle, am Seetangsumpf und bei den Drohnentunneln
- Fain – zwischen Schacht und Ausgang
- Moderwald – Eingangsebene und auf der Lagerebene
- Die Quelle – Eingangsebene und bei den Becken von Mania oder Dementis
- Fleisch- und Knochengärten – Ebenen der Schwimmhalle, Geflüster-Höhlen und Wundbluttränen
- Messerspitz-Schlund – Chorraum
- Knotenknochen-Kammer – Eingangsbereich und an der Kreuzzung
- Knorriger Dornbusch – Eingangsbereich und verbrennende Gruft
- Milchar – in Xetrem
- Todesfalle – Todesfallenebene, Heiligtum und Lager
- Sumpfgas-Höhle – Schlucht, in den Tiefen
- Vitham – Reservoir
- Xaselm – Leichengruben
- Xirethard – im Untergrund
- Passwall – im Haus von Jayred Eisadern
- Passwall – im Haus von Shelden
- Splitz – J'zidzos Haus
- Unregelmäßige Beute von Knorzen

Erzlager mit Wahnsinnserz finden Sie in diesen Kerkern:

- Gefängnis von Aichan – südöstlichste Ecke auf der unteren Ebene
- Schwarzwurz-Höhle – Innenlager und Tunnelebene
- Cann – Große Halle, Amphitheater, Hallen der Stille und Arena-Untergrund
- Moderleichen-Passage – am Ausgang
- Moderwald – Außenlager, hinter den Barrikaden
- Heulende Hallen – Vorzimmerebene und Ciirtas Heiligtum
- Messerspitz-Schlund – Eingangsbereich, Chorraum
- Knotenknochen-Kammer – Kreuzungs- und Rohrebene, Ausgang zur Rohrebene
- Knorriger Dornbusch – Verbrennende Gruft und Brutplatz
- Todesfalle – Abgrund, Heiligtum und Senke
- Xaselm – Eingangsbereich
- Xavara – Statue im Kerker und im hinteren Bereich des Kerkers
- Xeddefen – Eingangsbereich und Fain-Ebene
- Xedilian – Eingangsbereich und Hallen des Urteils
- Xiditte – Katakomben
- Xirethard – in den Tiefen und im Untergrund
- Passwall – Haus von Jayred Eisadern
- Passwall – Haus von Shelden
- Niedersuhl – Haus von Urgash
- Unregelmäßig erbeuten Sie das Erz von den Grummits

Die seltenen Matrizen können an diesen Orten auftauchen:

- Im Schlafzimmer der Herzogin Syl, in Sheogoraths Palast
- Im Schlafzimmer der Truchsess von Dementia und Mania



GLOCKENSCHLAG Um den Urquell wiederherzustellen, müssen Sie mithilfe dieser lang geformten Gong-Apparate die entsprechenden Kristalle zerstören.



GRÜNSTICH Viele der Behälter im Add-on sind gar nicht so leicht als solche erkennbar, wie dieser ausgehöhlte Baumstumpf beweist.



SAFTSPENDER Im Dunnerwurz-Bau sind Sie auf das Taumeltau-Sekret angewiesen, das Sie bei den grün leuchtenden Elytra erbeuten.

- Im Blutbuch Lager
- Auf dem Dach zum Eingang des Kerkers der Heulenden Hallen
- Im Kerker Milchar auf der Sufflex Ebene
- Unter der Brücke auf der Straße nach Xedilian

Die Geister von Vitharn

1. Sobald Ihnen ein Gerücht über wandelnde Tote in den Ruinen der Stadt Vitharn zugetragen wird, aktualisiert sich Ihr Tagebuch mit einer neuen Kartenmarkierung. Reisen Sie dorthin.
2. Sofern Sie in den Kampf vor den Ruinen eingreifen, erbeuten Sie leicht Ausrüstungen aus Wahnsinnserz. Unter dem großen Raum im Südosten finden Sie den Eingang in den Dungeon. Über einen Tauchgang in einem Becken im südöstlichen Gang-Ende erreichen Sie eine Wurzeltür. Von dort laufen Sie weiter nach Südosten zum Bergfried. Dort bittet Sie graf Cirion um Hilfe. Begeben Sie sich über den Speisesaal zum Außenhof und beobachten Sie die sich wiederholende Attacke der Fanatiker. Danach laufen Sie durch den nordöstlichen Ausgang im Speisesaal. Dort sprechen Sie mit Annius und anschließend im Westen mit Priester Hloval. Der Friedhof ist westlich des Außenhofs gelegen. Die Puppe finden Sie im zweiten Schlafbereich, den Sie über die östliche Halle des Speisesaals im Bergfried betreten. Verbrennen Sie die Puppe in einer Kohlenpfanne neben dem Tor im Außenhof. Sobald Sie Annius davon berichten, stürzt er sich auf die Fanatiker.
4. Die Magiequelle (Welkynd-Stein) für den Priester befindet sich im Mausoleum von Vitharn – der Eingang in der nordwestlichen Ecke des Außenhofs. Die zweite Magiequelle ist in der Kapelle des Bergfrieds. Bringen Sie den Dolch zum Priester. Weiter geht es nach Süden zur Torsteuerung und zur Bogenschützin Althel. Deren Pfeile finden Sie, wenn Sie in die Waffenkammer schleichen (Schloss knacken) und sich nicht erwischen lassen. Ansonsten werden Sie per Teleport aus der Kammer geworfen. Ihr Tagebuch schickt Sie zurück zu Cirion. Nachdem Sie seine Ausrüstung genommen haben, besiegen Sie den letzten verbleibenden Fanatiker.

Hilfe für einen Helden

Ritter Park hält sich im Dorf Halen im Nordwesten der Insel (siehe Karte auf S. 138). Die Grummits haben sein Amulett gestohlen. Der Eingang zum Versteck ist unter einem Baum auf einer kleinen Insel im namenlosen See, südöstlich von Milchar. Das Amulett selbst ist in einer der Truhen im Außenlager.

Brithaur

Das Gerücht um einen Ladendieb aktualisiert Ihr Tagebuch um den Eintrag „Brithaur". Earils Mysterien sind im Tiegeln-Bezirk von Neu-Sheoth. Brithaurs Haus finden Sie westlich des Haupttores in Tiegeln. Tipp: Der Dieb schläft nachts in seinem Haus. Schleichen Sie zu ihm und erfüllen Sie Ihren Auftrag.

Letzte Ruhe

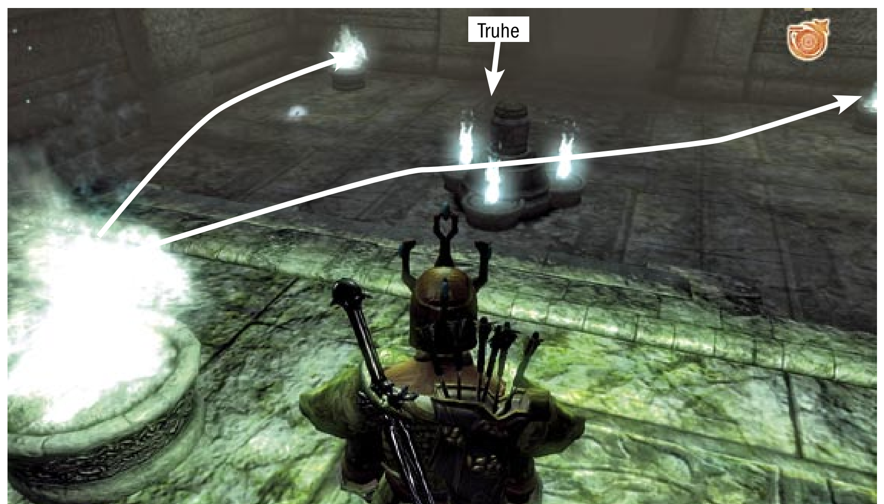
Den Auftraggeber Hirrus Clutum erwischen Sie zwischen 21 und 7 Uhr an den Gittern des Abwasserkanals am südlichen Eingang nach Tiegeln. Er will unbedingt sterben und Sie sollen ihm diesen Wunsch erfüllen. Lassen Sie sich jedoch nicht von den Wachen erwischen.

Klassifizierung der Besessenheit

In dem Dorf Hochkreuz finden Sie Ulven. Diese gibt Ihnen eine Liste mit benötigten Zutaten. Sprechen Sie in Neu-Sheoth mit Drarara. In seiner Küche liegen viele der benötigten Kräuter. Weitere Zutaten finden Sie in Brithaurs Haus, im Heiligtum der Vivisektion in Xaselm, in Kishashis Haus in Fellmoor, in Bärenarms (Dementia) oder Nanus (Mania) Haus. Die restlichen in „Allerlei Schätze" in Bliss, im Versammlungszimmer der Heulenden Hallen, im Quartier des Herzogs von Mania und in der oberen Ebene von Xiditte.

DICKER BOSS Unser Redaktionsbarde besiegte Juggalag mithilfe folgender Ausrüstung: Diadem der Euphorie, Schattenspalter und Ciirtas Gewänder.

TEIGWARE Eine Milchsemmel für Fimmion finden Sie im Regal im Haus von Koch Rendil Drarara.



SCHNELLFEUER Entzünden Sie mit der Ritualfackel rasch die beiden Feuerschalen in den Ecken. Wenn alle drei Feuer brennen, lässt sich die Truhe in der Mitte öffnen.

Das Kurisitätenmuseum

Armina im Kuriositätenmuseum bezahlt Ihnen für ausgefallene Gegenstände bis zu 350 Goldstücke. Zuerst müssen Sie eine Tour durch das Museum machen. Danach werden Ihnen Gegenstände abgekauft. Nachfolgende Objekte stellt die Dame aus:

- Auge des Blinden Wächters – zu finden auf der gleichnamigen Pflanze in den Kerkern: Knorriger Dornbusch, die Quelle, Knotenknochen-Kammer, Moderwald und Dunnerwurz-Bau
- Dolch der Freundschaft – zu finden in Kleiderschränken, Truhen, Särgen, Urnen und ausgehöhlten Stämmen
- Deformierte Sumpftentakel – im Süden der Tore des Wahnsinns, Engpass entlang der Zackenfels-Straße
- Dins Asche – goldene Urne im Krematorium des Kerkers Ebrocca
- Hundszahn-Schlüssel – zu finden in Kleiderschränken, Truhen, Särgen, Urnen und ausgehöhlten Stämmen
- Rührschüssel – zu finden in Kleiderschränken, Truhen, Särgen, Urnen und ausgehöhlten Stämmen
- Stumm Schreiendes Maul – zu finden auf den gleichnamigen Pflanzen in den Kerkern: Aichan, Cann, Moderleichen-Passage, Düsterbau, Dunnerwurz-Bau, Milchar, Fain, Moderwald, die Quelle, Knochenknoten-Kammer und Knorriger Dornbusch
- Becken des Pelagius – Schrein im Versammlungszimmer der Heulenden Hallen
- Ring der Entkleidung – zu finden in Kleiderschränken, Truhen, Särgen, Urnen und ausgehöhlten Stämmen
- Seelentomate – zu finden in Kleiderschränken, Truhen, Särgen, Urnen und ausgehöhlten Stämmen
- Sheogorath förmiger Bernstein – zu finden in der Schwarzwurz-Höhle, Große Halle,



HIN UND HER Nachdem Sie Ahjazda den Ring aus Unas Kuriositätenmuseum gemopst haben, geben Sie ihn anschließend einfach wieder zurück.





BESTECKSUCHE Die Gabel, die NPC Großkopf haben möchte, ist in den Händen der blaugewandeten Gegner. Einer davon trägt die Gabel bei sich.



LEICHENSTÖRUNG Im Dungoen Knorriger Dornbusch in der Verlorenen Gruft gibt es eine Schatzkammer. Der Schalter für die Tür ist unter dem Toten verborgen.

Arena von Cann, Düsterbau, Seetangsumpf und Dunnerwurz-Bau, Fain, Moderwald, die Quelle, Messerspitz-Schlund, Knotenknochen-Kammer, Knorriger Dornbusch, Milchar, Lager der Todesfalle, Sumpfgas-Höhle, Vitham, Xaselm (Leichengrube) und Xirethard

- Doppelköpfiger Septim – zu finden in Kleiderschränken, Truhen, Särgen, Urnen und ausgehöhlten Stämmen

Alles an seinem Ort

In Fellmoor treffen Sie auf Cindawe und Ranamb. Letzterer will, dass Cindawe stirbt. Seinen Tod führen Sie am besten herbei, indem Sie das Haus von Cindawe verwüsten.

Jähes Erwachen

Im Bliss-Bezirk kauert Fanrien am Boden. Helfen Sie ihm, einen neuen Schlafplatz zu finden, indem Sie mit anderen darüber reden. Der Lösungsweg führt Sie zu NPC Uungor. Der Knabe spaziert in der Regel durch den Bliss-Bezirk. Sorgen Sie einfach dafür, dass die Schlafplätze ausgetauscht werden, und schon ist die Quest erledigt.

Eine flüssige Lösung

Klara (in ihrem Haus im Tiegeln-Bezirk) ersucht Sie um Heilung. Östlich der Zackenfels-Straße, unter den Wurzeln eines großen Baumes, finden Sie den Eingang zum Grummit-Kerker. Das Becken selbst ist im Brutplatz. Zurück zu Klara und die Flasche abgeben.
Besuchen Sie Klara ein paar Tage später und erfüllen Sie die Aufgabe erneut, werden Sie mit 75.000 Gold belohnt.

Arbeit gibt es immer

Towe den Rastlosen finden Sie im Südosten des Bliss-Bezirks. Greifzirkel und Zangen liegen fast überall herum, sodass Sie die geforderten 100 Stück schnell zusammengesucht haben.

Ushnars Terror

Der Ork Shadborgob im Tiegeln-Bezirk hat panische Angst vor Bhisha. Sie können den Bettler entweder erledigen, bestechen oder ihm Hundefutter aus Shadborgobs Haus geben, damit sich das Problem des Orks erledigt.

Der aufkommende Sturm

Ahjazda in der Fundgrube benötigt drei Gegenstände. Den Ring finden Sie im Kuriositätenmuseum. Die Hose überlässt ihnen der Bettler Finmion, wenn Sie ihm eine Milchsemmel (aus Drararas Küche) bringen. Das Amulett ist in der Plapperhalle von Milchar.

Die Gabel der Gänsehaut

Großkopf im Bliss-Bezirk möchte seine Gabel zurück, die er Ihnen geliehen hat. Sprechen Sie mit Bowling und reisen Sie zur Knotenknochen-Kammer. Vorn dort gehen Sie nach Langzahn und beobachten den Kampf. Erledigen Sie die verbleibenden Gegner und erbeuten Sie die Gabel. Bringen Sie diese zu Großkopf zurück.

Die große Teilung

Reisen Sie in das kleine Kaff Splitz und sprechen Sie zuerst mit den Einwohnern, danach mit dem NPC Bärenarm. Sie erfüllen den Auftrag, indem Sie die Doppelgänger ins Jenseits befördern (am besten machen Sie das, wenn die Zielpersonen schlafen). (al)



CHAPPI Stibitzen Sie in Ushnars Haus das Hundefutter und geben Sie es per Dialogfunktion an Bhisha. Kurze Zeit später ist Ushnars Quest erledigt.



KNOCHENMANN Die Klapperscheuchen verabschieden sich mit einer Explosion aus der Spielwelt. Gehen Sie daher rechtzeitig auf Abstand.



Was ist?

Allendale
Neuer Core-2-Duo-Kern mit physikalisch halbiertem L2-Cache (2 statt 4 MB).

FSB
Frontside-Bus. Datenweg zwischen Prozessor und Speicher-Controller (meist in der Northbridge).

BIOS
Basic-Input-Output-System; Schnittstelle zwischen Hard- und Software.

GETUNT Mit übertaktetem FSB ist der E4300 fast so schnell wie sein großer Bruder, der E6600.

Übertakter-Traum

Wer übertaktet, will viel Leistung für kleines Geld. Wir zeigen, wie Sie Intels kleinsten Core 2 Duo ohne großen Aufwand über 30 Prozent schneller machen.

Schon vor seiner Veröffentlichung galt der Core 2 Duo E4300 als neuer Preis-Leistungs-König. Im Gegensatz zum E6300 verfügt er nämlich nur über einen FSB von 200 MHz (E6300 und darüber: 266 MHz). Die Konsequenz ist klar: Das schlummernde Taktpotenzial ist so auch auf günstigen Platinen nutzbar, die sonst mit einem hochgeschraubten FSB-Takt auf Kriegsfuß stehen. Wir weisen Ihnen den Weg zu mehr Leistung.

Info: Core 2 Duo

Die Core-2-Duo-Serie taktet offiziell bis 2,93 GHz, der E4300 jedoch nur mit 1,8 GHz. Das vermittelt einen groben Anhaltspunkt, bis wohin sich ein solcher Prozessor theoretisch übertakten lässt. Der Fertigungsprozess des kleinsten Core 2 Duo jedenfalls erlaubt einen hohen Takt bei relativ geringer Verlustleistung. Außerdem reduzierte Intel beim E4300 („Allendale“) den bei der E6x00-Reihe („Conroe“) 4 MByte großen L2-Cache auf die Hälfte. Das kostet zwar je nach Anwendungsgebiet bis zu 10 Prozent Leistung, erlaubt aber einen günstigeren Preis und weniger Abwärme.

Takten ohne Risiko

Der Vorteil des geringen FSB liegt auf der Hand. Alle erhältlichen Mainboards unterstützen FSB266, laufen mit dem E4300 also weit unter ihrem spezifizierten Limit. Die Aussagen in diversen Internetforen sind ebenfalls deutlich: Fast jeder E4300 lässt sich ohne Spannungserhöhung in die Nähe der 3-GHz-Marke takten. Und dafür braucht man kein High-End-Board.

Asrock 4CoreDual-VSTA

Das nur 50 Euro teure Asrock 4Core-Dual-VSTA setzt auf Vias PT880-Ultra-Chipsatz und ist sowohl mit DDR1- als auch mit DDR2-Speicher zu betreiben. Zudem ist dank jeweils eines AGP- und PCI-Express-Slots fast jede Grafikkarte einsetzbar. Der Haken dieses Angebots: Das BIOS erlaubt nur sehr moderate Übertaktungen, da sich Prozessor- und Chipsatzspannung nicht regulieren lassen. Im Falle einer Paarung mit dem E4300 ist das aber kein Hemmschuh. Die Erfahrung zeigt, dass diese Kombination mit einem auf Anhieb mit einem auf 266 MHz übertakteten FSB läuft. Mit einem Multiplikator von 9 erzielen Sie so einen CPU-Takt von 2,4 GHz. Hundertprozentig sicher ist eine erfolgreiche Übertaktung natürlich nicht, zudem erlischt damit die Garantie. Wie sieht das nun aber in der Praxis aus? Sie drücken beim Start des Rechners F2, um in das BIOS zu gelangen. Hier können Sie neben dem FSB auch festlegen, mit welcher Frequenz der Arbeitsspeicher taktet. Welche Riegel Sie auch nutzen: Bei DDR2-Speicher haben Sie stets 533 oder 667 MHz zur Wahl. Steckt mindestens DDR2-667 in Ihrem Rechner, sollten Sie diesen Takt wählen. Egal, ob Sie 200 oder 266 MHz FSB-Takt einstellen, der Teiler setzt die korrekte Frequenz. Das Gleiche gilt analog auch für DDR1-Speicher, den Sie auf 333 beziehungsweise 400 MHz setzen können. Außerhalb der Spezifikation laufen Chipsatz und Speicher erst bei einem FSB über 266 MHz. Stellen Sie den PCI-Express-Takt zur Sicherheit manuell auf 100 MHz, um Probleme zu vermeiden.

Gigabyte DS3P

Mit etwa 100 Euro kostet das Gigabyte DS3P etwa das Doppelte wie die Asrock-Platine. Dafür hat sie aber den potenten i965-Chipsatz an Bord, den Übertakter vor allem wegen seiner hohen FSB-Takte schätzen. Das BIOS bietet weit mehr Übertaktungsmöglichkeiten, inklusive Spannungseinstellungen für Northbridge, Prozessor und PCI-Express-Slot. Doch auch hier können Sie es mit den Standard-Einstellungen guten Gewissens wagen, den FSB-Takt von 200 auf 266 MHz zu erhöhen. Unsere Testkombination lief sogar auf Anhieb mit 333 MHz FSB. Das ist ein CPU-Takt von knapp über 3 GHz ohne Spannungsänderungen. Sie haben in diesem Fall die Qual der Wahl zwischen noch mehr FSB-Takt oder dem Senken der Betriebsspannung. Besonders gute Exemplare des E4300 überschreiten die 3-GHz-Marke schon mit 1,2 Volt.

Multiplikator senken

Der größte Vorteil des DS3P im Vergleich zum 4Core ergibt sich durch die Kombination aus schnellerem Chipsatz und der Option, den CPU-Multiplikator nach unten zu korrigieren. Ist der Maximaltakt der CPU durch FSB-Tuning erreicht, bleibt Ihnen nur noch die Möglichkeit, den Multiplikator herabzusetzen. Das öffnet weiteren Erhöhungen des FSB die Tür. Am Ende einer FSB-Übertaktung erreichter Endtakt ist übrigens immer schneller als einer über Multiplikator-Erhöhung. Doch spätestens bei 450 MHz gelangen Sie mit herkömmlichem DDR2-Speicher an eine Grenze. Der kleinste Teiler erlaubt bei diesem Frontside-Bus lediglich das Verhältnis 1:1, was gleichbedeutend mit 450 MHz Speicher-Takt ist. Das machen zwar fast alle DDR2-800-Riegel mit, bei DDR2-667 bleibt Ihnen der Takt jedoch verwehrt. Durch den Kauf von teurem DDR2-1067-Speicher können Sie noch ein paar Prozent Leistung gewinnen, den Mehrpreis rechtfertigt das aber in der Regel nicht. Der i965-Chipsatz erreicht zwar oft deutlich mehr als 400 MHz FSB, spätestens bei 450 MHz steigen die meisten Mainboards jedoch aus. So auch unser Exemplar, das nur noch mit 440 MHz stabil Dual-Prime absolvieren konnte. Mit dem auf 8 herabgesetzten Multiplikator ergibt das einen Prozessortakt von 3.080 MHz.

Kühlung

In Bezug auf die benötigte Kühlung können wir Entwarnung geben. Bei allen durchgeführten Tests sorgte der Intel Standard-Kühler für eine gesunde Betriebstemperatur. Die angezeigten Werte überschritten nie 40 Grad Celsius. Es lässt sich also festhalten, dass auch ein auf 2,4 GHz übertakteter Core 2 Duo E4300 keiner besseren Kühlung bedarf – sofern man die Betriebsspannung nicht verändert. Die können Sie auf der Asrock-Platine ohnehin nicht verstellen. Ein Unterschied besteht noch bei der Lüftersteuerung. Beim Gigabyte ist sie exzellent: Ist die CPU im Ruhezustand und kühl, geht der Lüfter sogar ganz aus. Sobald sich nach starker Last die Temperatur erhöht, dreht er stufenlos nach oben. Das Asrock-Board macht das weniger elegant – der Lüfter arbeitet ohne Pause.

Benchmarks

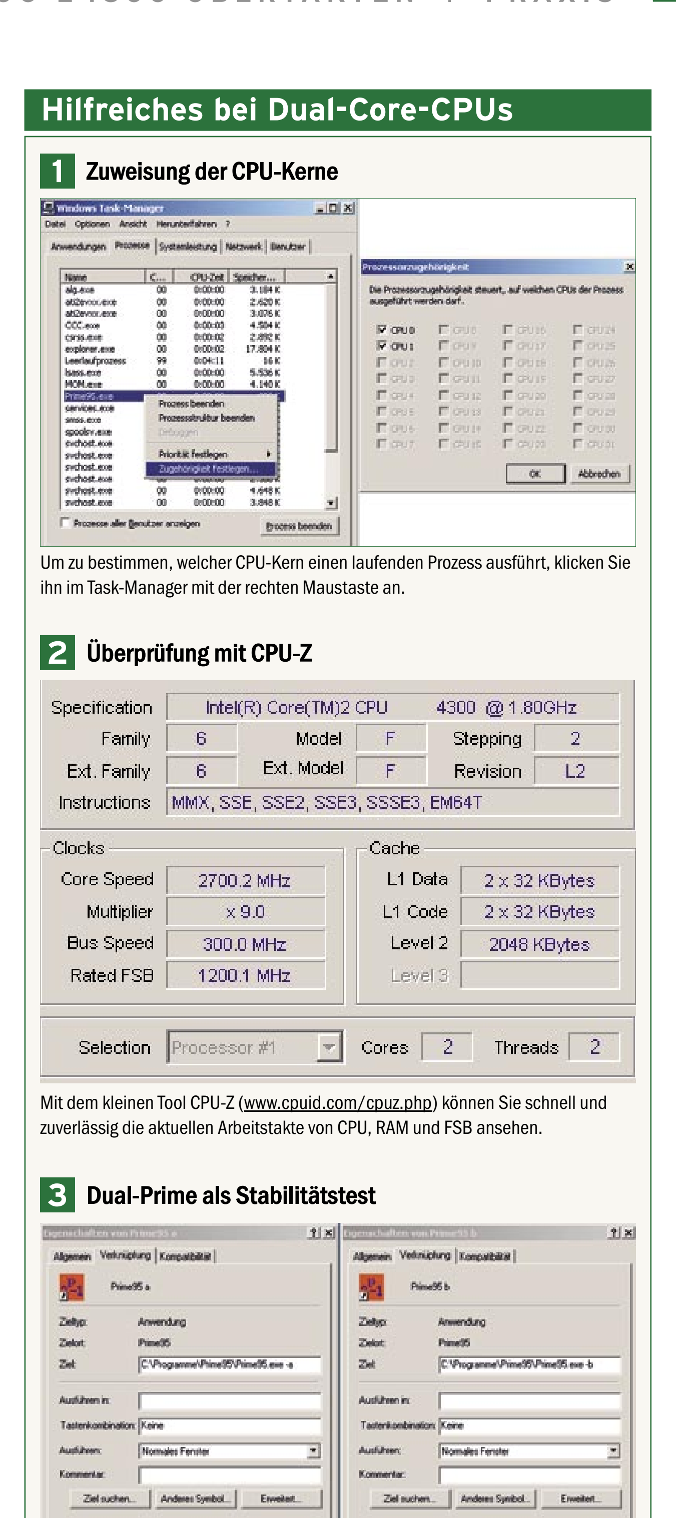
Eine Übertaktung des FSB von 200 auf 266 MHz entspricht einer Steigerung von 33 Prozent. In CPU-limitierten Spielen wie **Anno 1701** oder **Gothic 3** verursacht das eine nahezu lineare Skalierung der Frameraten, wenn Sie dem Prozessor eine adäquate Grafikkarte zur Seite stellen. Mit der von uns genutzten Radeon X1950 Pro führte die Übertaktung auf 2,4 GHz in 1.024x768 ohne FSAA/AF zu rund 21 Prozent mehr Fps. Mit einem FSB von 300 MHz und einem Gesamttakt von 2,7 GHz kamen nochmals 14 Prozent hinzu. Ein um 50 Prozent übertakteter Frontside-Bus (300 statt 200 MHz) bringt demnach addiert einen Leistungszuwachs von beachtlichen 39 Prozent.

Ersparnis

Einen Core 2 Duo E4300 bekommen Sie ab 150 Euro. Er liegt auf 2,4 GHz übertaktet zwischen dem rund 200 Euro teuren E6400 und seinem großen Bruder E6600 für fast 280 Euro. Dieser arbeitet auch mit 2,4 GHz, kann aber pro Kern auf den doppelten L2-Cache zugreifen. Das beschert ihm einen Vorsprung von 5 Prozent bei gleichem Takt, macht Sie aber um 130 Euro ärmer. Zudem können Sie einen E6x00 mit dem Asrock-Board nur um rund 10 Prozent übertakten, bis der Chipsatz ans Limit stößt. Das liegt je nach Exemplar bei 280 bis 305 MHz, also deutlich unter dem, was der i965 leistet.

Fazit

Vorsichtige Übertakter, die dieser Anleitung und dem Video auf unserer DVD folgen, erreichen fast ohne Risiko neue Leistungsregionen – zum günstigen Preis: Asrock-Board und E4300 gibt es zusammen ab 200 Euro. Wer sich noch einen Monat gedulden kann, sollte auf den E4400 warten, der mit seinem Multiplikator von 10 auch auf dem 4CoreDual-VSTA rund 3 GHz ermöglichen dürfte. (rv)



Um zu bestimmen, welcher CPU-Kern einen laufenden Prozess ausführt, klicken Sie ihn im Task-Manager mit der rechten Maustaste an.

Mit dem kleinen Tool CPU-Z (www.cpuid.com/cpuz.php) können Sie schnell und zuverlässig die aktuellen Arbeitstakte von CPU, RAM und FSB ansehen.

Zwei derart erweiterte Verknüpfungen zu Prime 95 sorgen dafür, dass jede einzelne Prime-Instanz nur auf dem jeweils zugewiesenen Kern läuft.

Core 2 Duo E4300 — Fps

Einstellungen: C2D E4300, 2x 1 GB DDR400, Radeon X1950 Pro, Catalyst 7.2 (HQ)

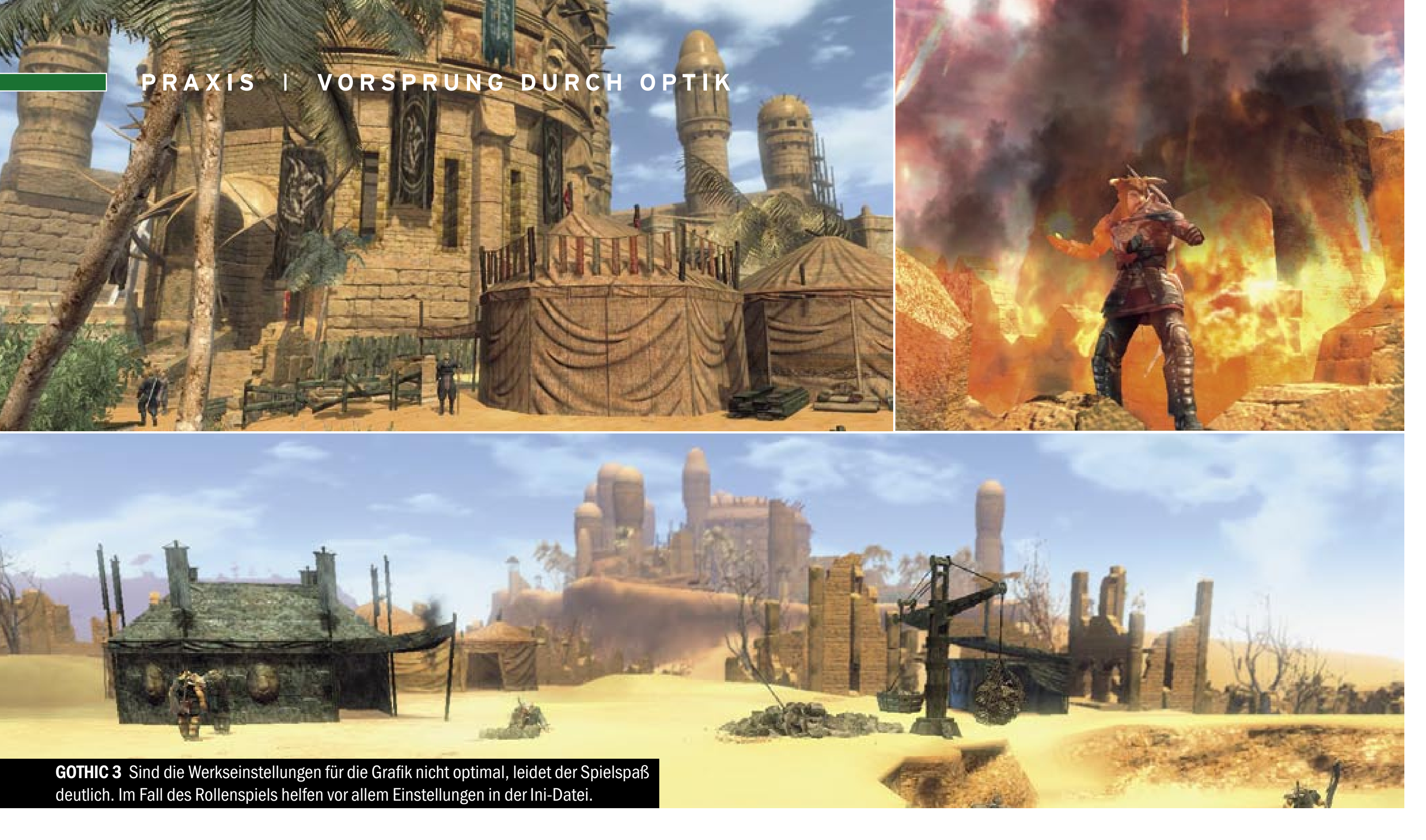
Anno 1701 (v1.01), PCG „Wirbelsturm“-Save

BESSER ▶ Fps	Fps
2,7 GHz (FSB300)	23,3 (+ 39%)
2,4 GHz (FSB266)	20,4 (+ 21%)
1,8 GHz (FSB200)	16,8 (Basis)

BED. SPIELBAR: 15 · FLÜSSIG SPIELBAR: 25

FAZIT:
- Ein FSB von 266 MHz ist 21 Prozent schneller als der Standard-FSB von 200 MHz.
- Die Erhöhung des FSB von 266 auf 300 MHz sorgt für 14 Prozent mehr Fps.
- Das Anheben des FSB von 200 auf 300 MHz bringt fast 40 Prozent mehr Leistung.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein AA/AF ■ Minimum-Fps



GOTHIC 3 Sind die Werkseinstellungen für die Grafik nicht optimal, leidet der Spielspaß deutlich. Im Fall des Rollenspiels helfen vor allem Einstellungen in der Ini-Datei.

Schöner spielen

Sie wollen sich bei PC-Spielen nicht nur eine optimale Optik, sondern auch einen taktischen Vorteil gönnen? PC Games zeigt Ihnen, wie das geht.

Spiele sollten im Auslieferungszustand grundsätzlich dazu imstande sein, mit tunlichst vielen der schier unendlichen möglichen PC-Konfigurationen reibungslos zu funktionieren. Dies erkaufen sich die Entwickler oft mit suboptimaler Anpassung auf einzelne Hardware-Konfigurationen. Viel Potenzial liegt dabei noch in der Optimierung der Einstellungen – sowohl im Spiel als auch im Treiber oder mit separaten Tools. In diesem Artikel geben wir Ihnen Tipps, wie Sie Ihr Spielerlebnis bereichern. Dank Breitbildtechnik und besserer Sicht ergeben sich sogar Vorteile im Spielablauf, da Sie deutlicher und früher sehen, worauf es wirklich ankommt.

Was ist?

Breitbild-Darstellung
Anzeige mit einem höheren Breiten-/Höhenverhältnis als 4:3. Üblicherweise werden erst 16:9 und 16:10 als Breitbild angesehen. Darunter fallen Auflösungen wie 1.280x720, 1.440x900 und 1.680x1.050.

FSAA und AF
Gängige Kurzformen für Kantenglättung (FSAA) und anisotrope Filterung (AF). Techniken zur Verbesserung der Bildqualität, unter anderem in Computerspielen genutzt. Beide lassen sich oft auch im Grafikmenü einstellen.

Das Auge spielt mit

Viele Spiele bieten in ihren Grafik-Optionsmenüs nur wenige oder unzureichende Einstellmöglichkeiten an. Besitzer eines Breitbild-LCDs beispielsweise werden auch bei etlichen aktuellen Spielen sträflich vernachlässigt. Im Fall von **Need for Speed Carbon** gibt es auf der Webseite www.widescreengamingforums.com Abhilfe: Ein findiger Programmierer hat eine Software entwickelt, die dem Spiel Breitbild-Auflösungen aufzwingt. Wir empfehlen Ihnen generell, am 16:10-Bildschirm möglichst immer in der nativen Auflösung zu spielen und zusätzlich auch hochwertiges AF sowie Kantenglättung zu aktivieren. Im Ausgleich für die auf der Strecke gebliebenen Fps reduzieren Sie unwichtige oder gar störende Details wie das Parallax-Mapping oder die Schatten in **Command & Conquer 3**. Andere Spiele wie **Counter-Strike: Source** haben trotz eingeschalteter Kantenglättung noch massive Probleme mit der flimmerfreien Darstellung von Zäunen oder Gittern. Hier helfen die Treiber weiter. Aktivieren Sie Transparenz-Kantenglättung (Nvidia) oder Adaptive-FSAA (Ati) im Treiber, wie im Kasten auf der rechten Seite gezeigt, und das Flimmern gehört der Vergangenheit an. Oft erzielen Sie auch mit der im Treiber aktivierten anisotropen Filterung bessere Ergebnisse, als wenn das Spiel die Kontrolle über das Filtern weiter entfernter Texturen übernimmt. Da dies im Gegenzug ein paar Bilder pro Sekunde zusätzlich kostet, sollten Sie die Bildqualität über den angewählten AF-Grad und die AF-Qualität regulieren. Lieber ein gleichmäßiges 4:1 AF als ein 16:1-Faktor in nur wenigen Bildteilen.

Vorteile beim Gameplay

Durch die Breitbild-Darstellung haben Sie in vielen Spielen eine deutlich bessere Übersicht. Strategiespiele lassen sich einfacher bedienen, in Ego-Shootern sehen Sie Gegner früher und allgemein kommt die 16:10-Darstellung dem menschlichen Gesichtsfeld mehr entgegen. Das menschliche Auge reagiert besonders empfindlich auf Bewegung. Je stärker diese in einer Szene ist, desto schwieriger fällt es, sich auf die Objekte zu konzentrieren, die für das Spielgeschehen wichtig sind. Durch Kantenglättung – besonders mit Transparenz-Option – beruhigt sich das Bild. Besonders in Flugsimulationen kann dies den Unterschied zwischen einem aufploppenden Pixelhaufen und dem Erkennen eines gegnerischen Fluggeräts ausmachen. Ähnliches gilt für die anisotrope Filterung und den Verzicht auf flimmernde Shader-Effekte wie Normal- oder Parallax-Mapping.

Command & Conquer 3



PC-Konfiguration
- Core 2 Duo E6400
- 2.048 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Auflösung: 1.680x1.050

Spieleinstellungen maximal außer:
Anti-Aliasing: .... Level 1
VFX Detail: .... Medium
Shadows: .... Low

Mit der „Ende"-Taste können Sie das Menü während eines Gefechts für bessere Übersicht zeitweise ausblenden; arbeiten Sie im „In-Fight" lieber mit Schnelltasten.

Standardeinstellung

Die Übersichtlichkeit und der sichtbare Bildausschnitt sind die taktisch entscheidenden Elemente. Kantenglättung verbessert zwar die Optik, ist aber längst nicht so wichtig wie eine hohe Auflösung: Bereits mit 1.280x1.024 ist der Bildausschnitt ein wenig größer als mit 1.024x768. Wer einen 16:10-Monitor hat, erkennt anrückende Gegner sogar noch früher, da sich das sichtbare Bild am rechten, linken, oberen und unteren Rand deutlich erweitert. Wichtig fürs Mikro-Management: Damit im Kampf die Übersicht nicht verloren geht, sollten Sie die (flimmernden und daher störenden) Schatten abschalten und die Effektdichte („VFX Detail") heruntersetzen.

Sie haben die Wahl

Unsere empfohlenen Einstellungen zielen auf eine flüssigere Spielbarkeit, bessere Übersicht und ermüdungsfreies Spielen ab. Wir haben uns daher nicht gescheut, einige Effekte im jeweiligen Spiel abzuschalten, um unser Ziel zu erreichen. Da dies jedoch immer vom subjektiven Eindruck abhängt – obwohl mehrere Tester zu Werke gingen – mögen Ihre Präferenzen anders liegen. In diesem Falle gilt: Experimentieren Sie! Unseren Tests und den Einstellungen zur Spielbarkeit liegt ein heute typisches Mittelklasse-System mit Core 2 Duo E6400/E6600, einer Radeon X1950 Pro, zwei GB RAM sowie aktuellen Treibern unter Windows XP (SP2) zugrunde.

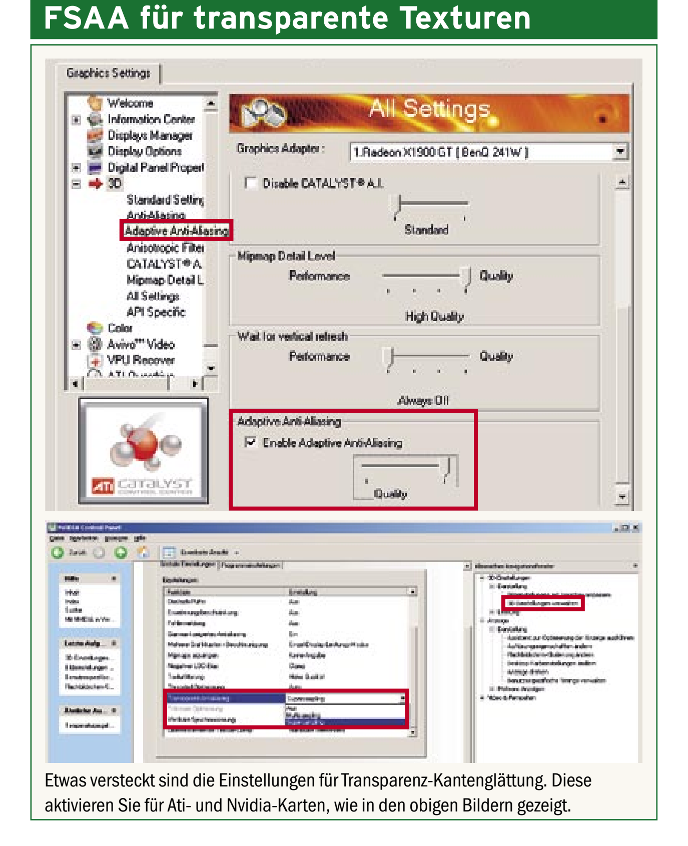
Zusätzliches Material auf der Heft-DVD

Für alle, die mit den Screenshot-Vergleichen nicht zufrieden sind, haben wir auf der Heft-DVD noch ein 15 Minuten langes Video gepackt. Das bietet Ihnen die Möglichkeit zum direkten Bildvergleich in den Standardeinstellungen und denen von uns empfohlenen Settings.

Fazit: Optik-Tuning

In neun angesagten Titeln spielen Sie mit den Empfehlungen der PC-Games-Redaktion deutlich entspannter, länger und vor allem besser. Sie erkennen die Kontrahenten früher, reagieren präziser und halten dank augenschonender Einstellung länger ohne Ermüdungserscheinungen durch – und das bei meist höherer grafischer Gesamtqualität im Spiel. (dm/cs)

FSAA für transparente Texturen



Etwas versteckt sind die Einstellungen für Transparenz-Kantenglättung. Diese aktivieren Sie für Ati- und Nvidia-Karten, wie in den obigen Bildern gezeigt.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



PC-Konfiguration

- Core 2 Duo E6600
- 2x 1.024 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Auflösung: 1.280x1.024
Renderer: ..... Dynamische Beleuchtung
Sichtweite: .... 7 von 12
Objektdetails: .... 12 von 12
Grasdichte: .... 1 von 12
Texturdetails: .... 12 von 12
Anisotropes Filtern: .... Aus
Sonnen-Schatten: .... An
Gras-Schatten: .... Aus
Schattenqualität: .... 2 von 6

Standardeinstellung

Kantenglättung funktioniert nur, wenn Sie im Grafikmenü als Renderer „Dynamische Beleuchtung" abschalten. Dann fehlen jedoch unter anderem die Figuren-Schatten. Folglich erkennen Sie Gegner natürlich nicht mehr am Schattenwurf. AF kostet viel Leistung und verbessert die Optik kaum. Erhöhen Sie stattdessen die Textur- und die Objektdetails auf den Maximalwert, sonst sorgt das Objekt- und Textur-LOD (Level of Detail) für ein unruhiges Bild. Die Grasdichte sollten Sie hingegen komplett herunterregeln, damit Sie Gegenstände wie die Schrotflinte im Bild früher sehen. Bei einer Breitbildauflösung werden Teile am oberen und unteren Bildrand abgeschnitten.

Anno 1701

PC-Konfiguration

- Core 2 Duo E6600
- 2.048 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Transp.-FSAA (Nvidia, Treiber): Super-S.*
Adaptive-FSAA (Ati, Treiber): .... Quality
Auflösung: 1.280x800x32
Seitenverhältnis: 16:10

Spieleinstellungen maximal außer:

Anti-Aliasing: 4x
Anisotroper Filter: 4
Effektqualität: .... Niedrig
Figuren-Anzeige: .... Deaktiviert
Wolken-Anzeige: .... Deaktiviert



Standardeinstellung

Mit dem 16:10-Format sehen Sie mehr. Die Wolken sollten Sie abschalten, da diese ablenken und Gebäude verdecken. Deaktivieren Sie zudem die „Figuren-Anzeige", damit auf der höchsten Zoomstufe die herumwuselnde Bevölkerung nicht beim Bauen stört. Wichtige Figuren wie Marktkarren oder Militäreinheiten sehen Sie trotzdem. Wenn Sie die Effektdichte auf „Niedrig" setzen, wird die Partikeldichte für mehr Leistung reduziert. Die X1950 Pro hat genug Power für 4x FSAA sowie 4:1 AF im Spiel und Adaptive-/Transparenz-FSAA im Treiber. Das Bild wirkt dann ruhiger und der Postkartenmodus noch schöner.

*Super-Sampling

Gothic 3

PC-Konfiguration

- Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz)
- Mind. 2x 1.024 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Auflösung: 1.680x1.050
Kantenglättung (Ati): 4x
Anisotroper Filter (Treiber, Ati): 16:1 HQ
Kantenglättung (Nvidia): Anwendungs.***
Anisotroper Filter (Treiber, Nvidia): 8:1 Q

Spieleinstellungen maximal außer:

Shaderqualität: 1.4
Texturfilterung: .... Linear
Schattenqualität: .... Aus
Post-Processing: .... Überstrahleffekt



Standardeinstellung

Die wichtigsten Einstellungen, um besser zu spielen, nehmen Sie direkt in der Datei „ge3.ini" im **Gothic 3**-Programmverzeichnis vor. Erhöhen Sie den Wert „fMaxDistToPlayer" von 500 auf 2.500 – so können Sie die Kamera weiter von Ihrem Charakter entfernen und behalten die Übersicht im Kampfgetümmel. Mit „Entity.ROI" auf 6.000 statt 4.000 sehen Sie spielrelevante Objekte früher. Radeon-X-1000-Besitzer könnten versuchen, FSAA über den Treiber zu erzwingen. Dazu ist es nötig, die Desktop- und Spielauflösung inklusive Refresh-Rate auf den gleichen Wert zu stellen und die Intro-Videos in der Datei „logo.ini" zu deaktivieren.

***Anwendungsgesteuert

Need for Speed Carbon



PC-Konfiguration

- Core 2 Duo E6300 (1,86 GHz)
- 1.536 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Auflösung („NFSCres"): .. 1.680x1.050
Kantenglättung (Treiber): 4x
Anisotroper Filter (Treiber): ..... 16:1 HQ
Nvidia: .... „Hohe Qualität"
Ati: .... „A.I." deaktiviert

Spieleinstellungen maximal außer:

Texturfilter: .... Trilinear
Shader-Detail: .... Mittel
Visuelle Verarbeitung: .... Niedrig
Motion Blur: .... Aus (nur Geforce)

Standardeinstellung

Da das Bild bei **Need for Speed Carbon** dazu neigt, stark zu flimmern, lohnt es sich für längere Spielesitzungen, das bildberuhigende FSAA zu aktivieren. Um in nativer Auflösung auf Ihrem Breitbild-LCD zum Beispiel mit 1.680x1.050 Bildpunkten zu zocken, laden Sie sich das Tool „nfscres" herunter – mit Google finden Sie mannigfaltige Quellen. Damit das Spiel auch auf einer Radeon X1950 Pro noch flüssig läuft, beachten Sie die Einstellungen rechts oben. Dadurch verlieren Sie zwar das Parallax-Mapping, aber die Grafik ist nicht so flimmeranfällig und sieht im Farbton weniger blaustichig (was die Nachtsicht simulieren soll) aus.



The Elder Scrolls 4: Oblivion



PC-Konfiguration
- Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz)
- 2x 1.024 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Auflösung: 1.680x1.050
Kantenglättung (Ati): 4x
Anisotroper Filter (Treiber, Ati): ... 16:1 HQ
Kantenglättung (Nvidia): ...... Anwendung***
Anisotroper Filter (Treiber, Nvidia): ... 8:1 Q

Spieleinstellungen maximal außer:
Innere/äußere Schatten: Mittlere Reglerst.**
Körper-/Grasschatten: .... Aus
Schattenqualität: .... Niedrig
Spiegelndes Licht: .... Mittlere Reglerst.**



Außer der Breitbild-Darstellung im 16:10-Format, was eine bessere Übersicht bringt, sollten Sie **Oblivion** im HDR-Modus unbedingt Kantenglättung gönnen, sofern Sie über eine X-19xx- oder Geforce-8-Karte verfügen. Erhöhen Sie zusätzlich in der Datei „Oblivion.ini" (Eigene Dateien – My Games – Oblivion) „iMinGrassSize" von 80 auf 160 – das verringert die Grasdichte. Gerade Geforce-7-Karten gewinnen so enorm an Leistung, die Sie in die höhere Auflösung sowie die anisotrope Filterung investieren können. Auch „uGridstoload" lässt sich auf den Wert 7 erhöhen, um das Landschafts-LOD in die Ferne zu schieben.

Counter-Strike: Source

PC-Konfiguration
- Athlon 64 3800+
- 2.048 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Transp.-FSAA (Nvidia, Treiber) .... Super-S.*
Adaptive-FSAA (Ati, Treiber) .... Quality
Kantenglättung (Treiber): 4x
Anisotroper Filter (Treiber): 8:1
Bildformat .... Breitwand 16:10
Auflösung 1.680x1.050
Helligkeitsstufe 1.6
Texturdetails .... Niedrig
Auf Vertical Sync warten: .... Aktiviert
High Dynamic Range: .... Keine



Standardeinstellung

Für ambitionierte **Source-** oder **Counter-Strike 1.6**-Spieler lohnt sich ein Breitbild-LCD: Mit einer 16:10-Auflösung haben Sie seitlich eine größere Sichtfläche und erkennen Gegner früher. Zwar können Sie auch mit einem gewöhnlichen 4:3-Monitor 16:10-Auflösungen für mehr Sichtfläche wählen, jedoch wird dann das Bild verzerrt oder Sie haben oben und unten schwarze Balken. Genauso wichtig ist ein ruhiges Bild. Aktivieren Sie daher 4x Adaptive-/Transparenz-FSAA, 8:1 anisotrope Filterung und vertikale Synchronisation. HDR und die volle Texturauflösung lenken hingegen nur ab – daher unbedingt deaktivieren.

*Super-Sampling **Reglerstellung ***Anwendungsgesteuert

Battlefield 2/2142

PC-Konfiguration
- Athlon 64 3800+
- 2.048 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Transp.-FSAA (Nvidia, Treiber): ... Super-S.*
Adaptive-FSAA (Ati, Treiber): .... Quality
Kantenglättung (Treiber): 4x
Anisotroper Filter (Treiber): 8:1
Auflösung (Verknüpfung): ... 1.280x1.024

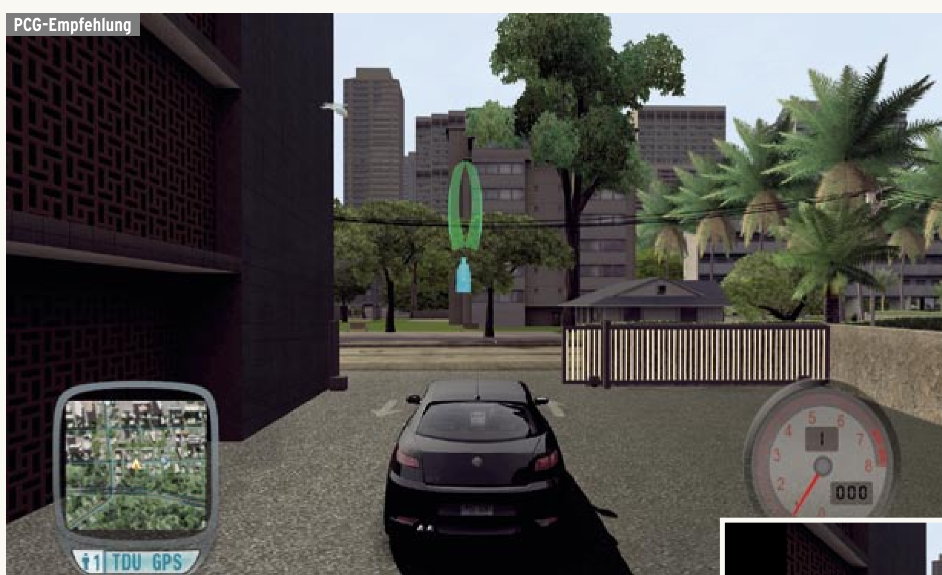
Spieleinstellungen maximal außer:
Verbesserte Beleuchtung: .... Aus





Holen Sie alles aus der alten Engine heraus – unser Beispiel-Rechner hat genug Leistung für maximale Details, 8:1 AF und 4x FSAA samt Adaptive- oder Transparenz-Kantenglättung (sonst flimmern Bäume, Zäune und Gitter). Das ist besonders wichtig, da es außer der Weitsicht auf ein ruhiges Bild ankommt, damit Sie Gegner auch aus großer Distanz eindeutig ausmachen. Ein 16:10-Flachmann bringt keinen Vorteil – das Bild wird horizontal gestreckt. Fehlt die gewünschte Auflösung im Spielmenü, erweitern Sie eine Verknüpfung der BF2142.exe etwa um den Parameter „+szx 1280 +szy 1024" – die Werte passen Sie entsprechend an.

Test Drive Unlimited



PC-Konfiguration
- Core 2 Duo E4300 (1,8 GHz)
- 1.024 MB RAM
- X1950 Pro/GF 7950 GT

Auflösung: 1.680x1.050
Transp.-FSAA (Nvidia, Treiber): ... Super-S.*
Adaptive-FSAA (Ati, Treiber): Performance
Anisotroper Filter (Treiber): .... 16:1 HQ

Spieleinstellungen (Anzeige/Grafik)
Kameravibration: .. Niedrigste Reglerstufe
Radial-Weichzeichner: ..Niedr. Reglerstufe**
Anti-Aliasing: 4x
HDR: .... Nicht angewählt
Detailstufe: .... Hoch



Test Drive Unlimited bietet ganz Hawaii zum Erkunden an. Im Test lag der Speicherverbrauch dennoch bei bescheidenen 400 bis 500 MB. Daher genügt in diesem Falle 1 GB Arbeitsspeicher. Auf das dezent platzierte HDR-Rendering sowie den Motion-Blur-Effekt („Radial-Weichzeichner") raten wir zugunsten von Transparenz- bzw. Adaptive-FSAA und hochwertigem AF, das Sie im Treiber aktivieren müssen, zu verzichten. Die Breitbild-Darstellung sorgt neben einem natürlicheren Sichtfeld auch für mehr Details am Streckenrand. Überholen Sie Ihre Gegner, sehen Sie diese eine entscheidende Sekunde früher.

*Super-Sampling **Reglerstellung



aus lahoo.de wird



Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

999.-€ oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*
Art-Nr. 4021



AMD Athlon™ 64 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 6000+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 29.99€
- Mainboard: MSI® K9N-SLI-2F
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 2xGigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

1099.-€ oder Finanzkauf ab 20€/mtl.*
Art-Nr. 4103



Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 (2x2.4 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1199.-€ oder Finanzkauf ab 22€/mtl.*
Art-Nr. 4104



AMD Athlon™ 64 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 6000+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 29.99€
- Mainboard: MSI® K9N-SLI-2F
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 2xGigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

1499.-€ oder Finanzkauf ab 27€/mtl.*
Art-Nr. 4106



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GTX
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Glare Type Display (1900x1200 Pixel), 7.1 Kanal Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1699.-€ oder Finanzkauf ab 31€/mtl.*
Art-Nr. 4086



Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 (2x2.4 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P6NSLI-FI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1349.-€ oder Finanzkauf ab 25€/mtl.*
Art-Nr. 4097



Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 (2x2.4 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P6NSLI-FI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1399.-€ oder Finanzkauf ab 26€/mtl.*
Art-Nr. 4059

Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 (2x2.4 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P6NSLI-FI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 730W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1,7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1999.-€ oder Finanzkauf ab 37€/mtl.*
Art-Nr. 4063



Intel® Core™2 Extreme QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX6700 (4x2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Chipsatz: nForce 680i SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDL DVD +-R/RW LS-Brenner, 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 730W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 2xGigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3199.-€ oder Finanzkauf ab 59€/mtl.*
Art-Nr. 4108

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.


Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de





XMX

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER

WUNSCHSYSTEM EINFACH & SCHNELL ONLINE ERSTELLEN!



ALLE PCs INKLUSIVE GRATIS SPIEL SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

FSK 16

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

DANK DES GROSSEN ERFOLGES!

WEITERHIN GIBT ES UNSERE PCs VERSANDKOSTENFREI!*

Fragen Sie nach Original-Microsoft-Software









Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. zzgl. Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%. ***Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.**

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS



TEL. BESTELLEN: (04465) 944-0

MONTAG-FREITAG VON 8-19 UHR UND SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · HAUPTSTR. 81 · 26446 FRIEDEBURG



www.xmx.de

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

HARDWARE

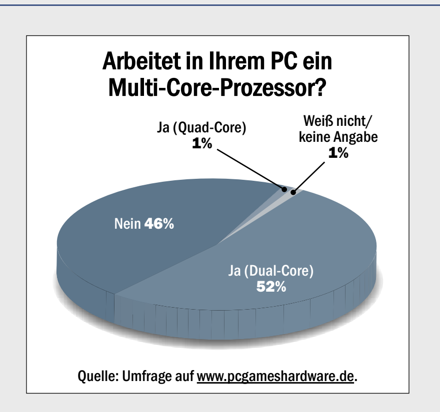
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„So spielen wir 2008."

Lust auf ein Gehirn-Deathmatch? Seit der Cebit freue ich mich darauf, mit der Brain-Maus von OCZ (siehe Meldung rechts) gegen ein paar gute Freunde anzutreten. Vor Ort konnte ich mich davon überzeugen, dass sich Spiele bereits ganz komfortabel mit Gedankenkraft steuern lassen. So präzise wie eine Maus-Tastatur-Kombination ist das natürlich nicht, und das wird sicher auch auf absehbare Zeit so bleiben. Für Single-Player-Abenteuer ist die Gehirnsteuerung daher noch keine Alternative. Ob ich mir stattdessen künftig die Wucht von Crysis-Explosionen ins Gesicht wehen lasse? Wenn es nach Philips geht, wird nämlich bald das gesamte Zimmer beim Spielen in heimeliges Licht getaucht, während unter den Handflächen das Rumble-Pad vibriert und zwei Lüfter dem Spieler kalte Luft entgegenpusten. Das ist aber nur der Anfang: Der Philips-General-Manager träumt bereits von zusätzlichen Nebelgeräten und den passenden Anzügen, mit denen ich die Schläge meiner Gegner spüre. Nur: Will ich das wirklich? Ich glaube, auch 2008 spiele ich ausschließlich mit Maus und Tastatur.



Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode".

CORE 2 DUO

Intel: Neue Dual- und Quad-Core-Prozessoren

Auf der Cebit ist uns ein interessantes Dokument in die Hände gefallen. Der Inhalt: Genaue Infos zu den kommenden Core-2-Duo- und Core-2-Quad-Modellen – inklusive der 45-Nanometer-Varianten. Demnach bringt Intel im dritten Quartal drei neue Zweikern-Prozessoren mit 4 MB L2-Cache und 333 MHz FSB. Ihre Produktbezeichnung endet mit den Ziffern „50". Der E6420 und der E6320 kommen hingegen noch diesen Monat heraus und verfügen – wie die bisherigen Core-2-CPUs – über 266 MHz FSB. Gegenüber dem E6400 und dem E6300 wurde jedoch der L2-Cache verdoppelt. Das Vierkern-Modell Yorkfield (45 Nanometer) kann sogar bis zu 12 MB L2-Cache nutzen. Er folgt allerdings erst im ersten Quartal 2008. Die Verlustleistung liegt bei 95 Watt, der FSB taktet mit 266 MHz. Welche CPU-Taktraten es geben wird, steht noch nicht fest. Ebenfalls im ersten Quartal 2008: die Dual-Core-Variante Wolfdale mit 333 MHz FSB, bis zu sechs MB L2-Cache und 65 Watt Stromverbrauch. Diese wird ebenfalls im fortschrittlichen 45-Nanometer-Verfahren hergestellt. Für den Einsteigerbereich ist die E2-Serie gedacht: E2160 und E2140 arbeiten mit 200 MHz FSB und einem MB L2-Cache. Entsprechende CPUs sollen noch im zweiten Quartal 2007 verfügbar sein.
Info: www.intel.de

Intel New CPU Reference Table

	Brand	Clock	FSB	L2 Cache	TDP		Cores/ Threads	P.S
Core 2 Quad Family	Q6400	2.13	1066	8MB	95W	65nm	4/4	Q3'07
	Yorkfield	TBA	1066	up to 12MB	95W	45nm	4/4	Q1'08
C2D E6000 Family	E6850	3.00	1333	4MB	65W	65nm	2/2	Q3'07
	E6750	2.66	1333	4MB	65W	65nm	2/2	Q3'07
	E6550	2.33	1333	4MB	65W	65nm	2/2	Q3'07
	E6420	2.13	1066	4MB	65W	65nm	2/2	Q2'07
	E6320	1.86	1066	4MB	65W	65nm	2/2	Q2'07
	Wolfdale	TBA	1333	up to 6MB	65W	45nm	2/2	Q1'08
C2D E2000 Family	E2160	1.80	800	1MB	65W	65nm	2/2	Q2'07
	E2140	1.60	800	1MB	65W	65nm	2/2	Q2'07

PHILIPS AMBX

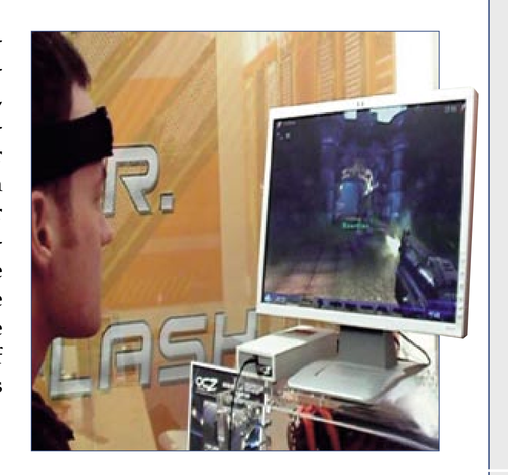
Philips lässt Sie das Spiel spüren



Bei Explosionen weht Ihnen kräftiger Wind ins Gesicht, im Kiesbett fühlen Sie die Erschütterung am Handgelenk und in Dungeons wird Ihr Zimmer in schummriges Licht getaucht – dafür sorgen zwei kleine Ventilatoren, ein längliches Rumble-Pad und drei dynamische Lampen. Eine wird hinter dem Monitor aufgestellt, die anderen beiden befinden sich über den 2.1-Lautsprechern. Damit alle Features funktionieren, muss das Spiel entsprechend angepasst werden – für **S.T.A.L.K.E.R.** und **Supreme Commander** sollen Updates folgen. Das komplette Set bekommen Sie ab Juni für 399 Euro. Wer nur die Beleuchtung (ohne Boxen) will, zahlt 199 Euro.
Info: www.philips.de

OCZ NEURAL IMPULSE ACTUATOR

Spiele steuern per Gehirn



Der Neural Impulse Actuator, scherzhaft Brain-Maus genannt, erlaubt das Spielen per Gedankenkontrolle. Dafür sitzen drei Sensoren im Stirnband, die Alpha- und Beta-Gehirnwellen sowie Augenbewegungen und Muskelaktivität messen. Mit der Konfigurationssoftware legen Sie die eingehenden Signale auf Tasten. Wir probierten das während der Cebit in **UT 2004 (dt.)** aus: Laufen, springen, ausweichen und schießen war per Gedankenkontrolle möglich. Nur für das Zielen braucht man noch eine gewöhnliche Maus – hier ist der Neural Impulse Actuator noch nicht schnell genug. Nach etwa fünf Minuten funktionierte alles erfreulich gut. Ende des Jahres soll die Brain-Maus Marktreife erreichen.
Info: www.ocz-technology.com

BEARLAKE

Neuer Chipsatz für Intel-CPUs



Anfang Juni will Intel seine neuen, bisher nur unter dem Codenamen „Bearlake" bekannten Desktop-Chipsätze vorstellen und damit den 975X und die 965-Serie ablösen. Dabei unterstützt nur das Topmodell namens X38 den neuen PCI-Express-2.0-Standard sowie die Crossfire-Technik von AMD/Ati mit zwei vollwertigen Anschlüssen à 16 Lanes. Der Speicher-Controller arbeitet ausschließlich mit DDR3-RAM. Der P965-Nachfolger P35 bietet hingegen nur einen PCI-E-x16-Slot. Neben DDR3-1066-Speicher arbeitet er aber auch mit DDR2-Modulen zusammen. Dementsprechend bringen manche Hersteller wie Elitegroup und MSI Platinen mit einer Kombination aus DDR2- und DDR3-Slots. Alle übrigen Bearlake-Varianten verfügen über eine integrierte Grafikeinheit. Das schnellste Modell kommt beim G35 zum Einsatz und unterstützt sogar Direct X 10 sowie Open GL 2.0.
Info: www.intel.com

DDR3-SPEICHER

Erste DDR3-Benchmarks

Auf der Cebit hatten wir die Gelegenheit, eine Platine mit Intels P35-Chipsatz (Bearlake), Core 2 Duo E6700 und 1.536 MB DDR3-1333-Speicher (667 MHz) zu testen. Dabei handelte es sich um ein 512- und ein 1.024-MB-Modul von Qimonda. Die Latenzen konnten wir leider nicht herausfinden. In einem ersten Test mit Everest Ultimate lag die Lesegeschwindigkeit bei 6.548 MB/s. Ein Core 2 Duo E6700 mit einem P965-Board und DDR2-RAM erreichte hingegen 7.041 MB/s. Auch beim Latenztest lag der alte Chipsatz mit 68,2 Nanosekunden vorne. Der P35 mit DDR3-1333-RAM war 4,9 Nanosekunden langsamer und erzielte nur 73,2 Nanosekunden. Dabei sollte man jedoch bedenken, dass es sich noch nicht um finale Hardware handelt und die Module nicht im Dual-Channel-Modus arbeiten konnten.
Info: www.qimonda.de



AMD senkt CPU-Preise

Bei praktisch allen Athlon-64-Modellen für Sockel AM2 senkt AMD die Preise. So kosten manche CPUs nur noch die Hälfte. Die komplette Übersicht:
Athlon 64 X2 6000+: 241 statt 464 US-Dollar
Athlon 64 X2 5600+: 188 statt 326 US-Dollar
Athlon 64 X2 5200+: 178 statt 232 US-Dollar
Athlon 64 X2 5000+: 167 statt 222 US-Dollar
Athlon 64 X2 4800+: 136 statt 217 US-Dollar
Athlon 64 X2 4400+: 121 statt 170 US-Dollar
Athlon 64 X2 4000+: 104 statt 144 US-Dollar
Athlon 64 X2 3800+: 83 statt 113 US-Dollar
Athlon 64 X2 3600+: 73 statt 102 US-Dollar
Athlon 64 FX-72: 599 statt 799 US-Dollar
Athlon 64 FX-74: 799 statt 999 US-Dollar
Die Angaben beziehen sich auf Großhändlerpreise, der gewöhnliche Straßenpreis ist daher etwas höher. Bei Sockel-939-CPUs bleibt der Preis gleich.
Info: www.amd.com/de-de/

MSI: X-Fi onboard

Bei der Core-2-Platine P6N Diamond verwendet MSI den X-Fi-Xtreme-Audio-Chip als Onboard-Sound. Unter einer mächtigen Heatpipe-Kühlung sitzt der Nvidia-Chipsatz Nforce 680i SLI. Anders als die meisten 680i-Boards verfügt das P6N Diamond nicht nur über drei, sondern sogar über vier Grafiksteckplätze. Außerdem: zweimal Gigabit-LAN, siebenmal SATA-II und einmal E-SATA. Die Platine kostet voraussichtlich rund 300 Euro.
Info: www.msi-computer.de

Revoltec: Eingabegeräte für Spieler

Die neue Lightmouse Precision II ist eine Laser-Maus mit 1.600 Dpi Präzision. Die Abtastrate kann per Tastendruck verändert werden. Zudem hat der Nager fünf programmierbare Tasten und ein symmetrisches Design. Damit das Kabel nicht stört, bietet Revoltec den Schnurhalter Fightbungee an. Neu ist auch das Fightpad Advanced. Dabei handelt es sich um ein Spieler-Pad mit 37 Tasten.
Info: www.revoltec.de

Geforce 8800 GTX mit Flüssigkühlung von MSI

Noch in diesem Monat soll die NX8800GTX-T2D768E-HD Overclocked Liquid für rund 60 Euro verfügbar sein. Statt einer gewöhnlichen Wasserkühlung kommt dabei eine spezielle Flüssigkeitskühlung zum Einsatz. MSI übertaktet den Chip daher auf 630 MHz und den Speicher auf 1.000 MHz (Standard sind 575/900 MHz).
Info: www.msi-computer.de

Geforce 8500/8600

Für die neuen Mittelklassemodelle Geforce 8500 GT, 8600 GT und 8600 GTS peilt Nvidia eine Veröffentlichung bereits am 17. April an. Bis Redaktionsschluss konnten wir leider noch kein Muster bekommen. Dementsprechend folgt der Test in der nächsten Ausgabe. Gerüchte besagen, dass Nvidia am gleichen Tag die Geforce 8800 Ultra vorstellen will.
Info: www.nvidia.de



KOMPATIBILITÄTS-CHECK Nicht alle Spiele laufen unter Vista. Wir haben daher 100 aktuelle und ältere Titel mit dem neuen Betriebssystem getestet.

Spielt Vista mit?

Laufen Ihre Lieblingsspiele auch unter Vista? Mit welchen Leistungseinbußen und Problemen müssen Sie rechnen? Wir haben die Antworten für Sie!

Windows Vista ist bereits seit über zwei Monaten für Privatkunden erhältlich. Traurigerweise haben es noch nicht alle Hersteller geschafft, finale Treiber für ihre Hardware zu veröffentlichen. Unsere beiden Haupt-Testkandidaten neben dem eigentlichen Betriebssystem, Ati und Nvidia, sind da weiter und stellen regelmäßig neue Treiber zur Verfügung. Wir haben uns angesehen, wer von den beiden in Sachen Kompatibilität und Geschwindigkeit die Nase vorn hat. Die Kernfrage, die wir beantworten wollen, lautet allerdings: Was erwartet Vielspieler beim Umstieg von Windows XP auf Vista?

Bitte ein Bit

Windows Vista existiert bekanntlich in zwei verschiedenen Versionen: in 32 und 64 Bit. Der mit Abstand größte Teil aktueller Programme und Spiele wurde für eine 32-Bit-Umgebung programmiert. Der andere Teil verfügt bereits über eine native Unterstützung der breiteren Register und Adressierungsmöglichkeiten. Installiert man ein solches Programm unter Windows Vista x64 (oder dem älteren Windows XP x64), dann läuft es im nativen Modus und kann bei entsprechender Auslegung das volle Potenzial von 64 Bit nutzen. Zu diesen Programmen gehören beispielsweise 7-Zip oder der Cinebench in ihren 64-Bit-Ausgaben. 32-Bit-Software hingegen erkennt Vista x64 als ebensolche und versetzt Sie in den sogenannten Kompatibilitätsmodus. Dieser gaukelt der Software eine herkömmliche 32-Bit-Umgebung vor (wie zum Beispiel bei Windows XP). Sie bekommt nicht mit, dass sie in einer „fremden" Umgebung agiert. Das klappt bei den meisten Spielen unter Vista problemlos, doch wie immer bestätigen Ausnahmen die Regel.

Ampelfarben

Unsere Ampeltabelle am Ende des Artikels veranschaulicht, ob der oben beschriebene Trick funktioniert: Grün bedeutet „keine Probleme", Rot steht für „unmöglich". Erhält ein Spiel dieses Urteil, können Sie es nicht einmal mit dem altbekannten Kompatibilitätsmodus starten. Der lässt sich per Rechtsklick auf die betroffene Ausführungsdatei in deren Eigenschaften aktivieren (siehe Kasten rechts oben). Verwechseln Sie diese optionale Maßnahme nicht mit dem selbstständig von Vista x64 ausgeführten 32-Bit-Modus. Gelb markierte Spiele weisen behebbare Probleme auf oder zeigen Grafikfehler. Die genaue Beschreibung finden Sie ebenfalls in der Tabelle.

Raumklang Fehlanzeige?

Ein weiteres wichtiges Thema ist der Spielesound. Software-Gigant Microsoft entschied sich bei der Entwicklung von Windows Vista für einige grundlegende Änderungen zugunsten der Stabilität. Neben dem neuen Treibermodell für Grafikkarten ist auch der Soundbereich betroffen: Die seit Jahren bestehende API (Application Programming Interface = Programmierschnittstelle) Direct Sound 3D (DS3D) fiel dem Rotstift zum Opfer. Unter Vista soll der Hauptprozessor sämtliche Soundberechnungen übernehmen. Die Folge für alle Spiele, die auf DS3D setzen, ist eine Beschränkung auf Zweikanal-Sound (Stereo). Die Soundprozessoren hochwertiger Soundkarten wie Audigy und X-Fi liegen dadurch brach, der Effekt-Level ist auf dem gleichen Niveau wie bei integriertem Onboard-Sound jeder Art. Creative reagierte und präsentiert die Antwort auf das neue Soundmodell in Form des Alchemy-Sound-Wrappers. Dieser Übersetzer leitet die von den Spielen gesendeten Signale an die freie Soundschnittstelle Open AL weiter. Sie kann, ebenso wie Direct Sound 3D, direkt auf die Hardware zugreifen, womit auch unter Vista wieder Surround-Sound und EAX-Effekte möglich sind. Der Haken: Bisher funktionieren nur X-Fi-Karten mit Alchemy, Audigy-Support ist noch immer fraglich. Außerdem kostet die „Umleitung" der Signale ein paar Prozent CPU-Leistung. Wir testen unseren Probanden auf die Kompatibilität mit Version 1.1. Auch wenn Alchemy nur etwa ein Dutzend Spiele erkennt, bedeutet das nicht, dass man auf die Fähigkeiten verzichten muss. Erfreulicherweise lassen sich fast alle Spiele zu Surround-Sound „überreden", indem man sowohl die dsound.dll als auch die dsound.ini des Programms in das Hauptverzeichnis des jeweiligen Spiels kopiert.

Der Testparcours

Unser Testrechner besteht aus einem erschwinglichen Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz) mit 2 GB DDR2-800-Speicher im Dual-Channel-Modus. Als Grafikkarten wählten wir zwei von Spielern oft und gern genutzte Mittelklassemodelle, die Radeon X1950 Pro und eine Geforce 7900 GT mit jeweils 256 MB Videospeicher. Um niemanden zu benachteiligen, nutzten wir bei der Geforce nicht den bislang letzten offiziellen Treiber (100.65 WHQL), sondern griffen auf die aktuelle 101.41-Beta-Version des Forceware-Treibers zurück. Zusammen mit dem Catalyst 7.2 WHQL für die Radeon ist damit garantiert, dass die momentane Spitze der Treiberentwicklung zum Einsatz kommt. An Windows-Versionen stellten sich die gepatchten Ultimate-Ausgaben von Windows Vista (32 und 64 Bit) dem bewährten XP x32 mit Service Pack 2. Um die Antwort vorwegzunehmen: Unsere Festplatte mit formatierten 259 GB reichte knapp für die Installation der 100 Spiele aus. Bei deren Auswahl bieten wir eine gesunde Mischung aus beliebten Titeln der vergangenen zwei bis drei Jahre und einigen noch immer viel gespielten Klassikern. Gerade bei Letzteren ist es besonders spannend: Laufen die betagten Perlen unter Windows Vista? Beim Wechsel von Windows 98 zu XP traten seinerzeit diverse Probleme auf. Um denen so weit wie möglich aus dem Weg zu gehen, testen wir jedes Spiel mit dem jeweils neuesten Patch.

Neu: der Spiele-Explorer

Mit Windows Vista startet Microsoft erstmalig das „Games for Windows"-Programm. Spiele, die einen solchen Stempel aufweisen, durchliefen viele Tests. So kann man sich schon vor der Installation darauf verlassen, dass der Neuerwerb garantiert mit Vista zusammenarbeitet, welche Edition man auch besitzt. Ein zusätzlicher Service von Vista ist der Spiele-Explorer, den Sie im neuen Startmenü unter dem Benutzernamen bei „Spiele" aufrufen. Den Plänen des Branchenriesen aus Redmond zufolge finden Sie hier eine Liste aller installierten Spiele – von unseren 100 Titeln fanden allerdings nur rund drei Viertel ihren Weg in die neue Spielezentrale. Das nachträgliche Einfügen per Hand ist aber möglich. Die „Games for Windows"-Titel sind hier ohnehin die einzig interessanten. Sie verfügen im Spiele-Explorer im Gegensatz zu den nicht unterstützten Spielen neben einem schöneren Logo über eine Handvoll Informationen. So sind neben erforderlichen und empfohlenen Systemanforderungen im Kontextmenü auch Links zu Herstellern und Savegames eingeblendet. Praktisch – jedoch existieren bisher nur wenige Titel mit diesem Feature. Dazu gehören **Age of Empires 3: The War Chiefs**, der **Flight Simulator X**, **Neverwinter Nights 2**, **Company of Heroes**, **Zoo Tycoon 2**, **Lego Star Wars 2** und als Neuzugang **Supreme Commander**. In den nächsten Monaten sollen sich unter anderem **Crysis**, **Shadowrun**, **Age of Conan: Hyborean Adventures** und **Alan Wake** dazugesellen.

Die Quertreiber

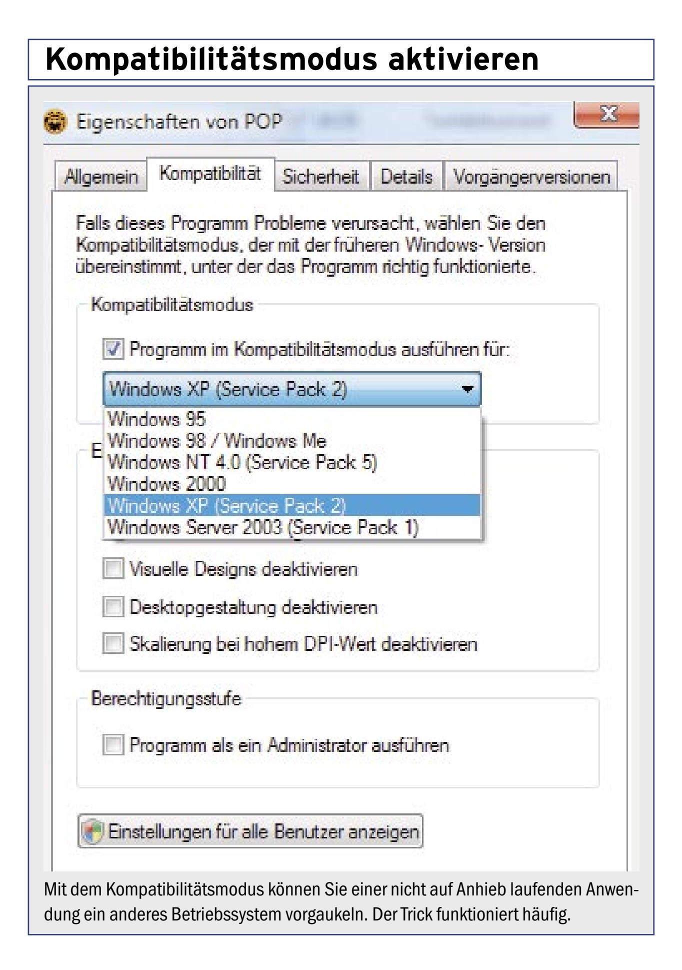
Wie Sie unserer Tabelle am Schluss entnehmen können, ist die Vorstellung von Windows Vista in Sachen Spielekompatibilität überwiegend positiv. Die meisten Spiele laufen auf Anhieb oder nach nur zwei Mausklicks – kein Vergleich zu Zeiten der Beta-Versionen, als man deutlich öfter herumprobieren musste. Auf die Problemfälle gehen wir im Folgenden genauer ein. Der Klassiker **Battlefield 1942** samt seiner beiden Erweiterungen ist

Was ist?

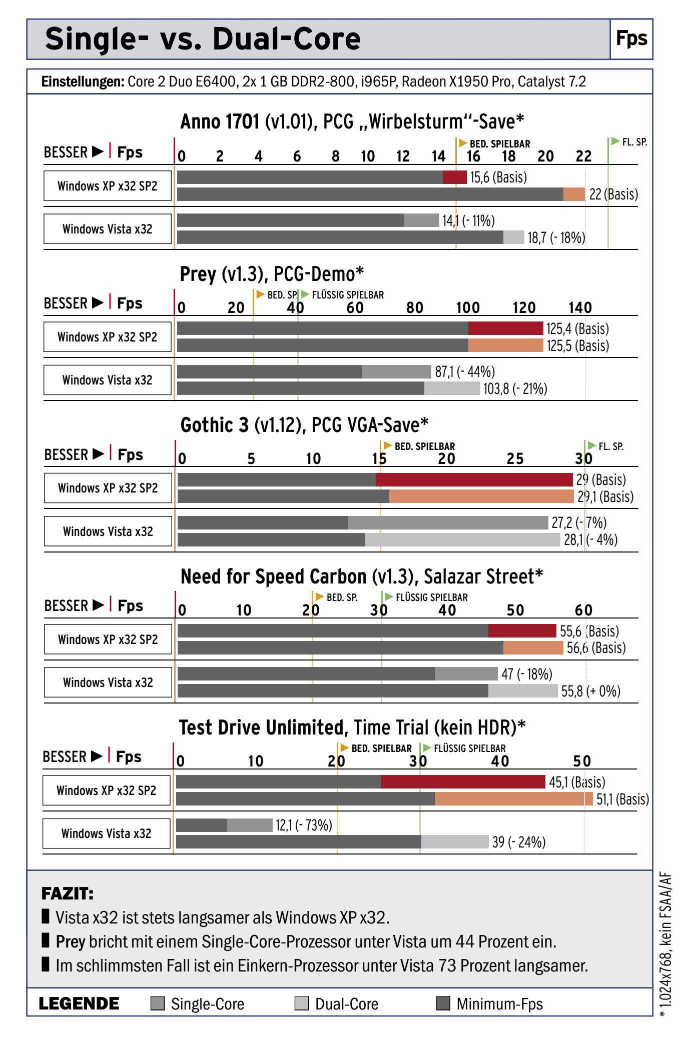
Direct Sound 3D
Die umfangreiche Soundschnittstelle in Microsofts Direct X sorgt für einen dynamischen Spieleton. In Vista durch den Windows Audio Service ersetzt.

Kantenglättung (FSAA)
Technik zur Reduzierung von Bildfehlern. Glättet unter anderem Polygonkanten.

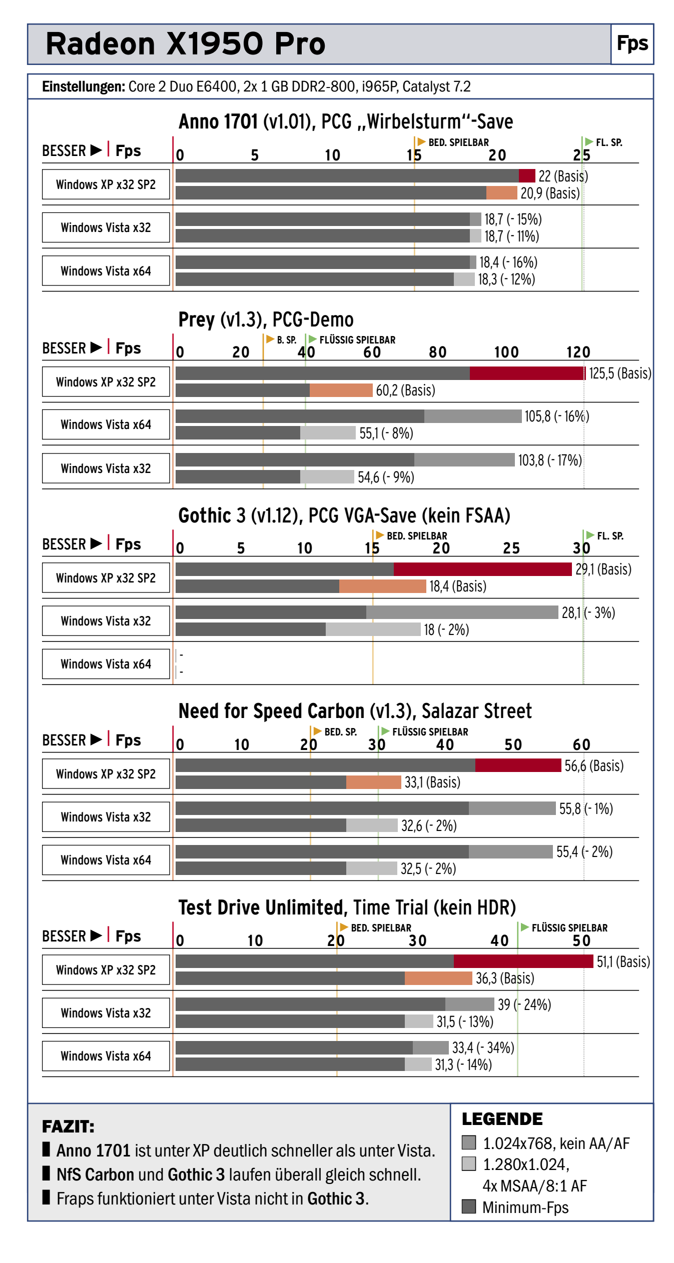
Kompatibilitätsmodus aktivieren



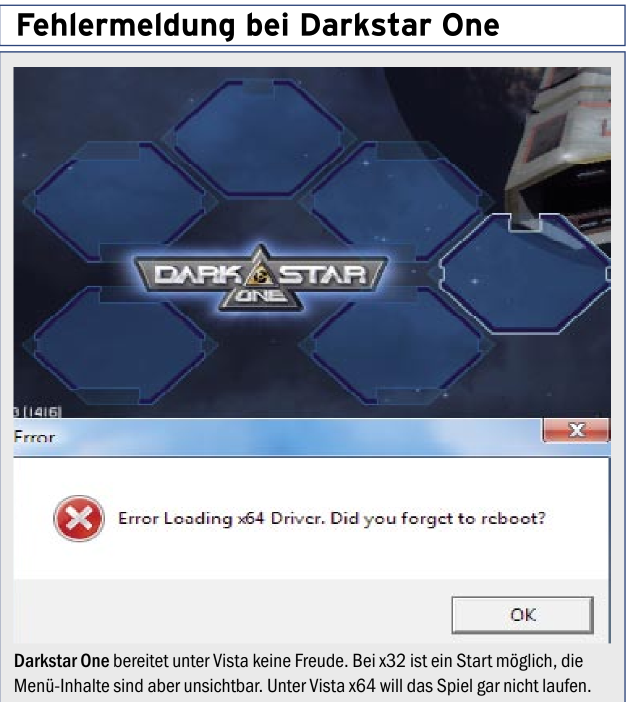
Mit dem Kompatibilitätsmodus können Sie einer nicht auf Anhieb laufenden Anwendung ein anderes Betriebssystem vorgaukeln. Der Trick funktioniert häufig.



FAZIT:
- Vista x32 ist stets langsamer als Windows XP x32.
- **Prey** bricht mit einem Single-Core-Prozessor unter Vista um 44 Prozent ein.
- Im schlimmsten Fall ist ein Einkern-Prozessor unter Vista 73 Prozent langsamer.



Fehlermeldung bei Darkstar One



Darkstar One bereitet unter Vista keine Freude. Bei x32 ist ein Start möglich, die Menü-Inhalte sind aber unsichtbar. Unter Vista x64 will das Spiel gar nicht laufen.

unser Sorgenkind Nummer eins. Der erste Spielstart unter Vista x64 verläuft zwar reibungslos, doch im Menü zeigen sich bereits Probleme. Die normalerweise vorhandenen Regler der Details sind unsichtbar und Einstellungen sind nur im Blindflug möglich. Der Neustart des Spiels mit maximalen Details führt zu nicht mehr als einem schwarzen Bild. Unter Vista x32 tritt keines der beiden Probleme auf. **Darkstar One** ist das zweite Spiel, das unter Vista x64 den Dienst verweigert. Der Forderung eines x64-Treibers können wir nicht Folge leisten, woraufhin sich das Spiel verabschiedet. Auch der Windows-XP-Kompatibilitätsmodus schafft keine Abhilfe – die Installation von Vista x32 schon. Als Administrator ausgeführt, startet das Spiel immerhin. An ungestörte Weltraumschlachten ist wegen unsichtbarer Menü-Inhalte trotzdem nicht zu denken. Auch der Parade-Shooter **Far Cry (dt.)** bleibt von Fehlern unter Vista x64 nicht verschont. Der offizielle Patch auf die Version 1.4 führt dazu, dass das Spiel nicht mehr startet, während es mit v1.33 noch läuft. Vista x32 ist davon abermals nicht betroffen und auch der 64-Bit-Patch arbeitet mit Vista x64 zusammen. Das bereits leicht angegraute **Prince of Persia: The Sands of Time** lässt sich zwar installieren und starten, stürzt unter Vista x64 jedoch nach der ersten Zwischensequenz ab. Windows XP und Vista x32 erlauben dagegen ein problemloses Spielen. **Runaway 2** schaufelt vor der Installation minutenlang Daten auf die Festplatte, bricht aber spätestens beim Start des Set-ups ab. Ähnlich geht es **SWAT 3**, dessen Installation trotz Kompatibilitätsmodus und Administratorrechten gar nicht in die Gänge kommt. Und auch **Spellforce** lässt sich nur unter XP und Vista x32 installieren. Doch selbst der neueste Patch kann das Spiel danach nicht zum Start unter Vista überreden. Das letzte Spiel, das partout nicht laufen will, ist **Xpand Rally**. Im Gegensatz zum Nachfolger wirft der erste Teil schon bei der Installation das Handtuch.

Mit Tricks zum Erfolg

Neben diesen offenbar nicht kurierbaren Fällen stolpert man als Vielspieler unter Vista immer wieder über kleinere Probleme. Läuft ein Titel nicht auf Anhieb, heißt das nicht zwangsläufig das Ende. Bei unserem groß angelegten Vista-Spiele-Check erwies es sich vor allem als sinnvoll, am genutzten Rechner über die Administratorrechte zu verfügen. Legt man einen neuen Nutzernamen unter Vista an, hat man diesen paradoxerweise nicht überall. Ein Schutzmechanismus will Sie auf diese Weise vor unüberlegten Taten bewahren. Ein Spiel kann man auf zweierlei Art als Admin starten. Entweder Sie rechtsklicken auf die gewünschte Exe-Datei beziehungsweise Verknüpfung und wählen „Als Administrator ausführen“, oder Sie greifen tiefer ins System ein. Unter „Start“ – „Systemsteuerung“ – „Benutzerkonten“ können Sie sich durch die Deaktivierung von „Benutzerkontensteuerung ein- oder ausschalten“ zum uneingeschränkte Herr Ihres Rechners krönen. Nach einem Neustart führen Sie dann alle Anwendungen mit vollen Rechten aus und müssen unter Vista keinen einzigen Schritt mehr bestätigen. Reißt auch dieser Strick, aktivieren Sie als letzte Option den schon von Windows 2000 und XP bekannten Kompatibilitätsmodus (Rechtsklick auf die Eigenschaften der Spiel-Exe, gefolgt vom Reiter „Kompatibilität“). Wählen Sie bei neueren Spielen immer „Windows XP (Service Pack 2)“. Bei ganz alten Schinken (wie **Monster Truck Madness 2**) kann aber auch ein simuliertes Windows 95 wahre Wunder bewirken.

Problemkind Starforce

Der von vielen Spielern gemiedene Kopierschutz Starforce sorgt in der 64-Bit-Edition von Windows Vista für besonders ärgerliche Ereignisse. Er nistet sich gewöhnlich tief im System ein – und das ist gefährlich. Das Action-Adventure **Dreamfall** demonstriert eindrucksvoll, wie Sie es uns besser nicht nachmachen sollten. Der Installation unter Vista x64 folgt die Aufforderung des Spiels, den Starforce-Treiber zu installieren. Wir bestätigen mit „Ja“, woraufhin das System neu startet. Doch statt eines normalen Boot-Vorgangs meldet Windows beschädigte Dateien. Die einzige Möglichkeit, das System wieder zum Laufen zu bringen: die „letzte als funktionierend bekannte Konfiguration“ beim Hochfahren auswählen. Um derartigen Problemen aus dem Weg zu gehen, sollten Sie das Starforce-Update (www.star-force.com) herunterladen und noch vor dem Neustart installieren. Das gilt auch für andere Spiele mit diesem Kopierschutz. Auf unserer Webseite finden Sie einen Link zum Update des Kopierschutztreibers von **Gothic 3**. Die Version auf der Verkaufs-DVD funktioniert wegen der fehlenden digitalen Signatur erst, wenn Sie beim Boot-Vorgang von Vista x64 via F8 den Signaturzwang abschalten.

Treiber im Spiele-Check

Unsere Spiele-Benchmarks mit aktuellen Treibern und den Mittelklasse-Grafikkarten ergeben, dass die Grafikkartenhersteller den Abstand zu ihren XP-Treibern nicht großartig verringern konnten. Aufseiten Atis trennen die Vista-Treiber in **Anno 1701** und **Prey** bis zu 17 Prozent von ihren XP-Pendants. **Gothic 3** und **Need for Speed Carbon** hingegen laufen praktisch genauso schnell. Nur bei **Test Drive Unlimited** tun sich Abgründe auf: Vista x32 ist ohne FSAA/AF bis zu 24 und Vista x64 maximal 34 Prozent langsamer als XP x32. Dieser Leistungseinbruch zeigt sich in ähnlicher Form bei Nvidia: Vista x64 ist ohne FSAA und AF sogar 46 Prozent langsamer als XP, während Vista x32 maximal 7 Prozent hinten liegt. Der Rest sieht gut aus: **Anno 1701** ist von Vista angetrieben sogar reproduzierbar schneller als unter XP. Allerdings nur 2 Prozent und ohne FSAA sowie AF. **Gothic 3** und **Need for Speed Carbon** verhalten sich genauso wie bei der Radeon, nämlich ohne nennenswerte Unterschiede im Vergleich mit XP x32. Die einzige Überraschung erlebten wir bei **Prey**. Der Shooter lief mit der Geforce 7900 GT unter Vista rund 14 Prozent schneller. Allerdings nur in 1.280x1.024 mit 4x FSAA/8:1 AF. In 1.024x768 fällt die Fps-Rate niedriger als unter XP aus.

Fehler oder Vorsatz?

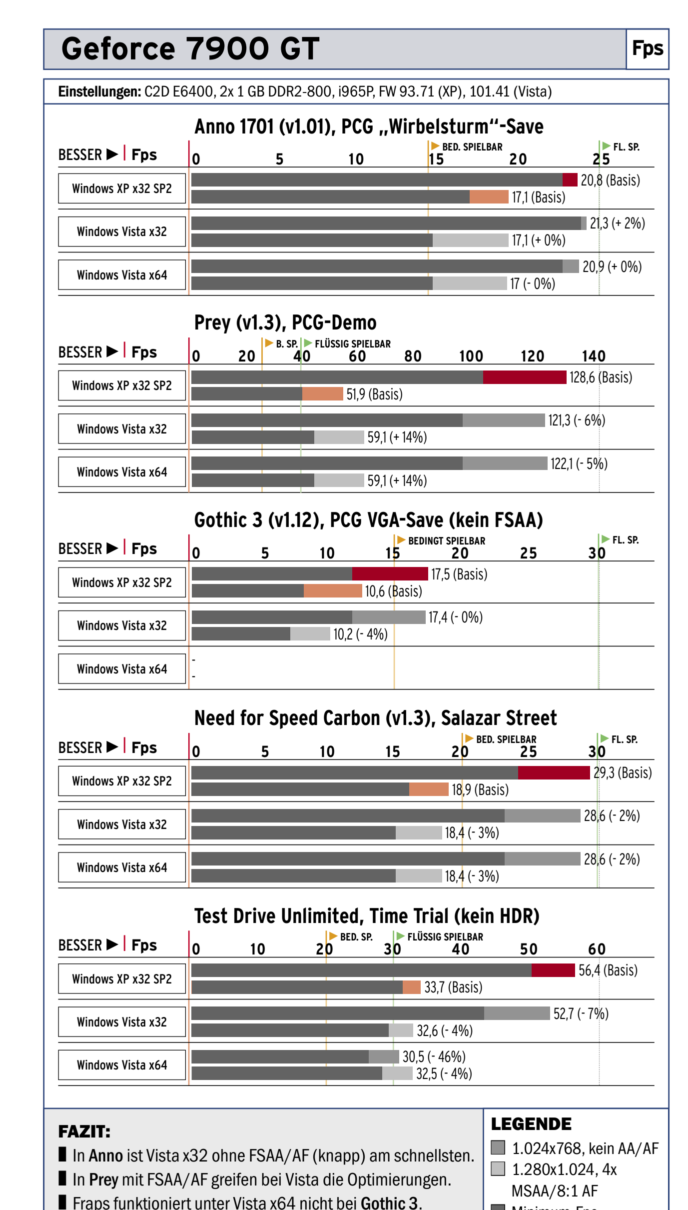
Nach einer Analyse des Treiberverhaltens fällt uns auf, dass die verwendete Beta-Forceware 101.41 für Windows Vista längst nicht immer das tut, was wir von ihr verlangen und erwarten. Für die maximale Bildqualität ist es empfehlenswert, zuerst alle „Optimierungen“ einzeln auszuschalten und erst dann „High Quality“ (Hohe Qualität) zu aktivieren. Die Optimierungen grauen daraufhin aus und sind nicht mehr verstellbar. Der Treiber aktiviert jedoch in Eigenregie die „Trilineare Optimierung“, sobald der anisotope Texturfilter (AF) im Treiber deaktiviert ist oder auf „Anwendungsgesteuert“ steht. Da wir **Prey** die Steuerung der achtfachen anisotropen Filterung überlassen, ist diese Eigenart eine mögliche Erklärung für die deutlich gestiegene Framerate. Ein im Treiber vorgegebener AF-Grad lässt die „Optimierung“ deaktiviert und die Fps sinken. Forceware 93.71 WHQL für Windows XP kennt dieses Phänomen nicht. Die Zeit wird mit neuen Treiberveröffentlichungen zeigen, ob das Verhalten gewollt ist oder ob es sich doch um einen Fehler bei der Programmierung der Treiber handelt.

Die Kraft der zwei Kerne

Fest steht: Nutzer von Einkern-Prozessoren haben bestimmt kein leichtes Leben unter Windows Vista. Trotz der weiterentwickelten Grafiktreiber leistet ein Einkerner mit Win XP als Vermittler messbar deutlich mehr. Laut der Entwickler bei Ati ändert sich das auch nicht. Grund dafür sei das neue Grafiktreibermodell. Durch die Umstrukturierungen entsteht mehr Overhead (Verwaltungsaufwand) für den Prozessor. Und diesen können die Zweikern-Vertreter aufgrund ihrer Rechenreserven schlichtweg besser bewältigen.

Fazit: Spielen mit Vista

64 Bit kann erst bei kommenden Spielen seine wirklichen Stärken zeigen. Aktuell schaffen Sie sich damit noch eine Menge Probleme, vor allem, wenn Sie ältere Spiele bevorzugen. Vista x32 hingegen ist bis auf kleinere Patzer fast auf dem Niveau von Window XP. Wir raten dennoch dazu, diesen Zwischenschritt zu überspringen und später auf Vista x64 zu wechseln. (rv)



Spellforce-Fehlermeldung



Spellforce bricht unter Vista x64 die Installation mit dieser Meldung ab. Auch der Kompatibilitätsmodus hilft nicht. Mit Vista x32 lässt es sich immerhin installieren.

Spielekompatibilität

Funktioniert · Eingeschränkte Funktion · Geht nicht

	Version	Vista x32	Vista x64	Alchemy	Ati	Nvidia
Age of Empires 3 (inklusive The War Chiefs)	1.09			Manuell		
Anno 1701	1.01			Manuell		
Aquanox	1.15			Manuell		
Aquanox 2	2.13			Manuell		
Battlefield 2	1.41			Manuell		
Battlefield 1942 (inkl. Add-ons)	1.61b			Manuell		
	Startet unter Vista x64 einmal, dann nicht mehr. Zudem fehlen Detail-Regler.					
Battlefield 2142	1.2			Manuell		
	Demos aus Version 1.01 funktionieren nicht mehr.					
Black & White	1.3			Manuell		
Call of Duty (inklusive Add-ons)	1.5					
Call of Duty 2	1.3					
Call of Juarez	1.1.0.0			Manuell		
Chronicles of Riddick	1.1			Manuell		
	Erfordert Patch 1.1 zum Start mit Open-GL-2.0-fähigen Treibern.					
Civilization 4 (inklusive Warlords)	1.61			Manuell		
Colin McRae Rally 2	1.09			Manuell		
Command & Conquer Generäle	1.8			Manuell		
Command & Conquer Renegade	1.037			Manuell		
Commandos 2	1.0			Manuell		
Company of Heroes	1.5			Manuell		
	Patch als Administrator starten					
Cossacks 2	1.2			Manuell		
Counter-Strike Source				Surround		
	Es ist notwendig, Steam als Administrator zu starten. Im Offline-Modus kein Spielen möglich.					
Dark Messiah of Might and Magic				Surround		
Darkstar One	1.3			Manuell		
	Verlangt bei Vista x64 einen Treiber und verweigert den Dienst. Menü-Inhalte unter x32 unsichtbar.					
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2	1.06					
Deus Ex	1.12f			Manuell		
Diablo 2 (inkl. Lord of Destruction)	1.11b					
Die Gilde 2	1.2			Manuell		
	Set-up-Autostart braucht sehr lange					
Die Sims 2 (inkl. Add-ons)				Manuell		
Dreamfall	1.01			Manuell		
	Starforce 3 zerstört die Windows-Installation ohne speziellen Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Dungeon Siege 2	2.2			Manuell		
Earth 2160	Gold			Manuell		
Empire Earth 2	1.2			Manuell		
Far Cry (dt.)	1.4					
	Version 1.4 startet nicht unter Vista x64, aber mit 64-Bit-Patch; v1.33 startet.					
F.E.A.R.	1.08					
FIFA 06	Patch 1			Manuell		
Flat Out	1.1			Manuell		
Flat Out 2	1.2			Manuell		
	Starforce 3 zerstört Windows-Installation ohne speziellen Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Flight Simulator 10	Patch 1			Manuell		
Freelancer	1.0			Manuell		
Geheimakte Tunguska	1.02			Manuell		
	Erfordert sowohl XP-Kompatibilitätsmodus als auch Administratorrechte					
Ghost Recon Advanced Warfighter	1.35			Manuell		
	Es ist notwendig, den PhysX-Treiber zu erlauben (Treibersignaturzwang unter Vista x64 deaktivieren).					
Giants: Citizen Kabuto	1.4			Manuell		
	Landschaftstexturfehler mit einer Geforce					
Gothic	1.08k			Manuell		
Gothic 2 (inkl. Die Nacht des Raben)	2.6			Manuell		
Gothic 3	1.12			Manuell		
	Treibersignaturforderung bei Vista x64 deaktivieren, FSAA verursacht Grafikfehler mit einer Geforce-Karte.					
GT Legends	1.1.0.0			Manuell		
	Als Administrator ausführen. Starforce zerstört Windows-Installation ohne Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
GTA San Andreas	1.01					
	Spielstart vom DVD-Menü funktioniert nicht					
GTI Racing				Manuell		
	Autostart funktioniert nicht					
GTR 2	1.1			Manuell		
Guild Wars						
Gunman Chronicles				Manuell		
	Geht man unter Direct3D vom Spiel ins Hauptmenü, sieht man nur ein schwarzes Bild. Unter OpenGL gibt es keine Probleme.					
Half-Life 2				Surround		
	Steam ist als Administrator auszuführen					

	Version	Vista x32	Vista x64	Alchemy	Ati	Nvidia
Juiced	1.0			Manuell		
	Erfordert Deaktivierung der Treibersignaturforderung unter Vista x64					
Madden 2007	2.3			Manuell		
Max Payne 2	1.01			Manuell		
Monster Truck Madness 2				Manuell		
	Set-up braucht Win-95-Kompatibilitätsmodus					
Need for Speed Carbon	1.3			Manuell		
	Movies-Ordner umbenennen oder löschen, sonst kein Start					
Need for Speed Most Wanted	1.3			Manuell		
Need for Speed Underground				Manuell		
Neverwinter Nights 2	1.04					
NHL 07	Patch 1			Manuell		
No One Lives Forever 2	1.3					
Operation Flashpoint (inkl. Red Hammer)	1.3			Manuell		
Painkiller	1.64			Manuell		
	Installations-Set-up lagert etwa zehn Minuten Daten auf die Festplatte aus und startet erst dann; die Installation dauert ebenfalls sehr lange.					
Prey	1.2			Manuell		
Prince of Persia: The Sands of Time				Manuell		
	Autostart geht nicht. Vista x64: Spiel stürzt nach Zwischensequenz ab, Flackern in den Videos bei Geforce-Karten.					
Prince of Persia: The Two Thrones				Manuell		
	Als Administrator ausführen. Starforce 3 zerstört Windows-Installation ohne Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Prince of Persia: Warrior Within				Manuell		
	Videos und einige Animationen laufen zu schnell ab.					
Psychonauts				Manuell		
Quake 4 (dt.)	1.3			Open AL		
	Flash-Set-up-Fenster schwarz.					
Rainbow Six Vegas	1.02			Manuell		
Rallisport Challenge	1.0			Manuell		
Rayman 3				Manuell		
	Schwere Grafikfehler mit einer Geforce.					
Red Faction	1.0			Manuell		
Runaway 2						
	Installation dauert Stunden, Spiel stürzt beim Start ab.					
Sacred (inkl. Underworld)	2.28			Manuell		
Serious Sam 2	2.070			Manuell		
Sim City 4	272			Manuell		
Söldner	33675			Manuell		
Spellforce	1.52a					
	Vista x64: Set-up bricht ab. Vista x32: Spiel startet auch gepatcht nicht nach der Installation.					
Spellforce 2	1.02			Manuell		
	Starforce 3 zerstört Windows-Installation ohne Starforce-Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Splinter Cell: Chaos Theory	1.05			Manuell		
	Starforce 3 zerstört Windows-Installation ohne Starforce-Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Splinter Cell: Double Agent	1.02			Manuell		
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1.0			Manuell		
Starcraft (inkl. Broodwar)	1.14			Manuell		
Supreme Commander	3220			Manuell		
SWAT 3	2.1					
	Set-up verweigert den Dienst.					
SWAT 4	1.1			Manuell		
Test Drive Unlimited	1.0			Manuell		
The Elder Scrolls 3: Morrowind	1.6			Manuell		
The Elder Scrolls 4: Oblivion	1.1.5.11			Manuell		
Titan Quest	1.2					
Tomb Raider: Legend	1.2			Manuell		
	Surround-Sound fehlt trotz des Alchemy-Sound-Wrappers.					
Turok 2: Seeds of Evil	1.04			Manuell		
	Als Administrator starten.					
Unreal 2				Manuell		
UT 2004 (dt.)	3369			Open AL		
	X-Fi-Patch bringt dem Spiel die OpenAL-Schnittstelle und damit Surround-Sound bei.					
Warcraft 3 (inkl. The Frozen Throne)	1.16					
World of Warcraft: The Burning Crusade	2.0.8					
X3: Reunion	2.0.02					
Xpand Rally	1.0					
	Meldet trotz des Kompatibilitätsmodus ein falsches Betriebssystem und quittiert dann den Dienst.					
Xpand Rally Xtreme	1.0			Manuell		
	Erfordert Start als Administrator für Starforce-Treiber					

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3 (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 220,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 180,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 140,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 500,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca..€ 480,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800GTX TDH	ca..€ 500,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca..€ 360,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca..€ 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca..€ 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca..€ 300,-	Geforce 8800 Gts	320 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07**
Powercolor X1950 Pro (Preis-Leistungs-Tipp)	ca..€ 160,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca..€ 200,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca..€ 230,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca..€ 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,4 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca..€ 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
Point of View GF7950GT/512MB	ca..€ 230,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca..€ 200,-	Radeon X1900 AW	256 DDR3 (1,4 ns)	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	38 Fps	3,02**
Xpertvision X1950 GT Super	ca..€ 130,-	Radeon X1950 GT	512 DDR3 (nicht bek.)	500/601 MHz	36/8	0,6/0,6 Sone	37 Fps	26,5 Fps	3,11

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 170,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 130,-	P965	F4/2.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 190,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus Striker Extreme	ca. € 280,-	Nf. 680i SLI	0505/1.00G	2	x16 (3), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DQ6 v 1.0	ca. € 180,-	P965	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2 N32-SLI Del. WIFI	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 210,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59LSI-S5	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Gigabyte X55S-S3 (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 70,-	Nforce 550	F5/1.1	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce 4 SLIx16	0803/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 120,-	RD580	0305/1.02G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1) (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 75,-	Nforce 4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 90,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 Mbit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MB, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 140,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 35,-	1x 512 MB, (DDR400)	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
TakeMS DIMM 1024MB (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, (DDR400)	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 80,-	2x 512 MB, (DDR400)	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 580,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111 (555 MHz)	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 190,-	2x 1.024 MB, DDR2-800 (400 MHz)	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12, 2T	1,59
Corsair TWINX2X2048-8500C5	ca. € 320,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,59
Aeneon AET760UD00-30D (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667 (333 MHz)	5-5-5-15	440 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,12

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

LOGITECH G5 (2007)



Mit zusätzlicher Seitentaste und neuer Oberflächenbeschichtung kommt die G5 zurück. Die Laserabtastung von 2.000 Dpi zeigt keine Schwächen, das Gewicht können Sie zwischen 134 und 154 Gramm variieren. (mj)

Hersteller: Logitech
Preis: Ca. € 55,-
Website: www.logitech.de
WERTUNG: 1,52

ICEMAT SIBERIA

Das In:Ear Headset von Icemat kommt mit zwei Aufsätzen für schmale und weite Gehörgänge. Dem Klang fehlen die Bässe, die Höhen sind leicht ausgefranst. Das Mikrofon klingt etwas blechern. (mj)

Hersteller: Icemat
Preis: Ca. € 40,-
Website: www.icemat.com
WERTUNG: 1,95

STEELPAD S&S

Das absolut rutschfeste Hartplastik-Pad ist für jede Mausempfindlichkeit geeignet und dank zwei Millimetern Höhe sehr ergonomisch. Die Start- und Reibwiderstände sind sehr gering. (mj)

Hersteller: Steel Series (DK)
Preis: Ca. € 22,-
Website: www.steelseries.com
WERTUNG: 1,50

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 295,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	13 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	-	1,80
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m	USB-Hub	1,68
Benq FP241W	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m	USB-Hub	1,77
Asus MW221U (22 Zoll) (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m	Lautsprecher	1,92

FESTPLATTEN

* Altes Mess- und Wertungssystem - nicht mit SATA-Platten vergleichbar

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben	Anwendungsindex	Wertung
WD WD3200JB	ca. € 75,-	PATA	298,1 GB	7.200	1 Sone*	13,4 ms (mittel)	8 MB	57/54,9 MB/s	-	1,52*
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone / 1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
WD Caviar SE WD3200AAJS (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 70,-	SATA II	298,1 GB	7.200	0,2 Sone / 0.3 Sone	18,8 ms	8 MB	65,9/65,9 MB/s	25,9	2,20

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231 (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**Leistung RMS**	**Decoder**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5-1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 345,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teac XT-5 (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 90,-	5+1	90 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,68

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 70,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,48
Logitech MX 518 (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
Logitech G7	ca. € 65,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Uneingeschränkt	Ja	1,62

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

Spiele-Rechner im Eigenbau



EINSTEIGER-PC — € 755,-*

Prozessor: € 85,- — AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)
Kühler: € 15,- — Arctic Cooling Freezer 64 Pro
Hauptplatine: € 65,- — MSI K9N Neo-F (Nforce 550)
RAM: € 110,- — Qimonda 1x 1.024 MB, DDR2-667, CL5
Grafikkarte: € 140,- — Asus EN7600GT Silent
Soundkarte: € 0,- — Onboard
Festplatte: € 55,- — Seagate ST3160812AS (SATA II, 160 GB)
Netzteil: € 55,- — Cooler Master Extremepower (430 Watt)
Gehäuse: € 30,- — Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC — € 1.050,-*

Prozessor: € 200,- — Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)
Kühler: € 15,- — Arctic Cooling Freezer 7 Pro
Hauptplatine: € 105,- — Gigabyte 965P-DS3 (965P)
RAM: € 140,- — MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5
Grafikkarte: € 155,- — Powercolor X1950 Pro (256 MB)
Soundkarte: € 0,- — Onboard
Festplatte: € 60,- — Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)
Netzteil: € 85,- — Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)
Gehäuse: € 90,- — Thermaltake Armor Jr.

HIGH-END-PC — € 2040,-*

Prozessor: € 470,- — Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)
Kühler: € 40,- — Thermalright Ultra 90 S775
Hauptplatine: € 185,- — Asus P5W DH Deluxe (i975X)
RAM: € 230,- — Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL4
Grafikkarte: € 520,- — Asus EN8800GTX
Soundkarte: € 75,- — Creative SB X-Fi Xtremegamer
Festplatte: € 95,- — Samsung HD400LJ (SATA II, 400 GB)
Netzteil: € 85,- — Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)
Gehäuse: € 140,- — NZXT Zero

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von rund 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT













WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: **01805-905040***

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

MAINBOARDS

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2+	52,-
AM2NF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	54,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
P4VM890	µATX, S, V, L, sA	478 / P4M890	D	44,-
4CoreDual-VSTA	S, L, sA	775 / PT880U	D2	59,-
ConRoeXFire-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	69,-
M2N	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2+	69,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	84,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	99,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	109,-
M2N32-SLI Pr. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	224,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	46,-
A8R-MVP	S, GL, F, sA	939 / XP1600	D+	79,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	139,-
P5VD2-MX	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M890	D2	59,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	114,-
P5B-E	S, GL, sA	775 / P965	D2	129,-
Commando	S, GL, sA	775 / P965	D2	199,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	194,-
Striker	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	279,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
965P-DS3	S, GL, sA	775 / P965	D2	114,-
965P-DS4	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	159,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9	S, GL, sA	AM2 / nF4-U	D2+	67,-
AB9 QuadGT	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	174,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	114,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	299,-

Sockel 775 Mainboard

MSI P965 Neo-F

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM
- 2x U-133, 5x S-ATA II
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 4x USB 2.0 • Gigabit LAN
- 8-Kanal-Sound



99,- MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7100GS512/TD	PCIe	128-D2 / 7100GS	44,-
EN7300GS/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GS	64,-
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	119,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	149,-
EN7900GS TOP/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	169,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	299,-

GAINWARD		MB / Chip	€
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
BP7600GT GS	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	184,-
BA7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	149,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	239,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX76G256D-RH SilentPipe	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX88S320B-RH SilentPipe	PCIe	320-G3 / 8800GTS	299,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	99,-

MSI		MB / Chip	€
NX7100GS-TD E	PCIe	256-D2 / 7100GS	49,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	179,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	36,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	179,-

XFX		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	94,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
8800GTS XXX	PCIe	320-G3 / 8800GTS	329,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	619,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	139,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1050/TD	PCIe	256-DD / X1050	54,-
EAX1300PRO/TD	PCIe	256-D2 / X1300PRO	69,-
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	69,-
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	84,-
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	94,-
EAX1650PRO Gamer Ed.	PCIe	256-G3 / X1650PRO	111,-
EAX1950PRO/HTDP	PCIe	256-G3 / X1950PRO	169,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	109,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1650 HDMI Edition	PCIe	256-D2 / X1650	119,-
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	119,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	159,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	229,-

MSI		MB / Chip	€
X1050-TD E	PCIe	128-D2 / X1050	44,-
X1950PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1950PRO	174,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
X1550	PCIe	512-D2 / X1550	84,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	159,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	199,-
9550SE	AGP	128-DD / 9550SE	49,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	119,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	209,-
9250	PCI	128-DD / 9250	49,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	59,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	139,-
X1950PRO Super	PCIe	512-G3 / X1950PRO	169,-
X800GTO	AGP	256-DD / X800GTO	94,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	124,-

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	159,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-645	300	PC-Card	57,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	37,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	67,-
DIR-635	300	Router	104,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	32,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	32,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT54GS	54	Router	72,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	46,-
WN311T RangeMax NEXT	300	PCI	94,-
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	46,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
KWGR614 OS	54	Router	64,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	119,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	39,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
Fritz!Box 2170	DSL	RJ-45	89,-
B1 v4.0	ISDN	PCI	284,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	17,-
MicroLink 56K	analog	PCI	25,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	41,-
MicroLink 56k i	analog	seriell	169,-
MicroLink dsl+ 1100 LAN	DSL	RJ-45	44,-
MicroLink dsl+ 1100 duo	DSL	RJ-45, USB	47,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DIR-100	DSL	4	36,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	109,-
DVA-G3342SB Horst Box	Rout./Mod./VoIP	4	369,-

Diverse	Art	Ports	€
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	54,-
NETGEAR RP614	DSL	4	33,-
NETGEAR WNR854T	Gigabit Router	4	144,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		159,-
1905 S1	si	8	19,0		179,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	259,-
2225 S1W	si/bl	5	22,0		279,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73G	si	6	17,0	DVI-D	174,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	199,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	319,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S1931SE	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S2411W	gr o. bl	11	24,0	2x DVI-I/USB	1.149,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1900S	si o. bl	5	19,0	DVI-D/Sound	199,-
E2200WSV-B1	bl	5	22,0	Sound	299,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	259,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	269,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	359,-

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE		8	17,0		169,-
MM19SE	si	8	19,0	Sound	194,-
PW201	bl	8	20,1	2x DVI-D/Webcam	514,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	389,-

22" Widescreen TFT-Monitor

SAMSUNG 226BW

- 22" (55,9 cm) Bilddiagonale 16:10
- 1.680x1.050 Pixel Auflösung
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- Reaktionszeit: 2 ms • DVI-D (HDCP), VGA
- Klavierlack-Schwarz



359,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	129,-	

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
915	Presler	2,8	2x 2.048		92,-
925	Presler	3,0	2x 2.048		119,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		242,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	179,-	184,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	214,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	294,-	299,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		489,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		799,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	46,-	58,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		76,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	62,-	

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3500+	Orleans	2,2	1x 512	60,-	84,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		89,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	89,-	98,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	104,-	109,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	119,-	129,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	174,-	199,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	194,-	204,-

Opteron™ (939)		GHz	Cache	tray	PIB
165	Denmark	1,8	2x 1.024		159,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		239,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		274,-
185	Denmark	2,6	2x 1.024		339,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	69,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	39,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	49,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8 / 7.200	51,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	59,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250624A	U-100	250	11 / 16 / 7.200	62,-
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	77,-
ST3500841A	U-100	500	11 / 8 / 7.200	114,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	39,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	79,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	64,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	59,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	77,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	111,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	62,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	79,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	119,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	234,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	249,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	66,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	129,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Centurion 5	Stahl, wi	Midi	2	5 / 5	59,-
Centurion 534	Stahl, bl	Midi	1	5 / 5	59,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker 830	Alu, si	Big	2	5 / 5	209,-

CHIEFTEC	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
BH-01B-B-B	Stahl, bl	Midi	--	7 / 3	64,-
LBX-02B-B-B	Stahl, bl	Big	--	8 / 4	69,-
Giga GX-01B	Stahl, bl	Big	2	6 / 4	89,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
CA-3030 Pandora	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	44,-
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	134,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-V1000B Plus	Alu, bl	Midi	2	7 / 4	169,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	42,-
Soprano VX	Stahl, bl/si	Midi	1	6 / 4	49,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 / 10	129,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	279,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	299,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER RealPower	550 W	ATX2	109,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	114,-

500 GB S-ATA II Festplatte

SEAGATE ST3500630AS

- 3,5" • 16 MB Cache
- 8,5 ms Zugriffszeit
- 7.200 UPM
- S-ATA II



119,- Seagate

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	42,-
MX Revolution	USB	69,-
G3 Laser Mouse	USB	46,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
MICROSOFT Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	26,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	79,-
CREATIVE X-Fi Plat. Fatality Champion	PCI	159,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	229,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	49,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	24,90
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 161	Klinke	99,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB, Klinke	79,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	94,-	91,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	106,-	99,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	202,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		102,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	70,-	65,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	134,-	214,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		68,-

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		80,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	164,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	70,-	
DDR2 Value	1,0 GB	533 / 4-4-4		63,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	72,-	
DDR2 Value	1,0 GB	667 / 5-5-5		64,-
DDR2 Select	1,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	
DDR2 Value	1,0 GB	800 / 5-5-5		69,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	130,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	134,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		62,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	90,-	84,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	80,-	73,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	150,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	149,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	84,-	89,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	182,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		87,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	69,-	67,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	70,-	68,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	138,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	140,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR V-DATA	1,0 GB	400 / 3		77,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	70,-	
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		59,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-H42N	18x / 10x	39,90	
LG GSA-H42L*	18x / 10x	44,-	
LITEON LH-20A1P*	20x / 8x	39,90	
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	42,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
NEC AD-7543A Slim, Schwarz	8x / 4x	69,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	
PLEXTOR PX-800A Schwarz	18x / 8x	64,-	
PLEXTOR PX-800A Beige	18x / 8x	69,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E10L Schwarz	16x / 10x		74,-
LG GSA-E40N	18x / 10x	79,-	
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		72,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		44,-
NEC AD-7170S*	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S183L	18x / 8x	47,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

2 GB DDR2-Kit

GEIL GX22GB6400UDC

- 2x 1 GB DIMM
- DDR2-800, PC2-6400
- Timing: CAS Latency (CL) 4; RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4; RAS-Precharge-Time (tRP) 4; Row-Active-Time (tRAS) 12



149,- GeIL

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	329,-
Emerald A701	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	339,-
Ruby A701	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	449,-
Diamond A701	Athlon 64 X2 4200+	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	639,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	719,-
Platinum C701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	320 MB GeForce 8800 GTS	1.329,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6M-Q117A	Sempron 3400+ (1,8 GHz)	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	699,-
A8JR-4P030C	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	14,0	1.024 MB	120 GB	DVD±R/±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.099,-
F2JE-5D015E	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,0	1.024 MB	120 GB	DVD±R/±RW DL	WLAN, Vista Business	1.239,-
V1JP-AJ029E	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,4	1.024 MB	160 GB	DVD±R/±RW DL	WLAN, Vista Business	1.789,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R20-T7200 Deva	Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz)	14,0	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.299,-
R55-T5200 Piper	Core 2 Duo T5200 (1,60 GHz)	15,4	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.199,-
Q35-T5500 Ciona	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.199,-
X11c-T5600 Calest	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	14,0	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.099,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 Northern Strike Pack Addon	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90
Half Life I Anthology	16,90

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	24,90
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	46,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	46,90
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90
UEFA Champions League 07	34,-

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars Factions	30,-
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Herr der Ringe - Online	40,90
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Runaway 2	32,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	28,90

Strategie	€
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Die Siedler II - Wikinger Addon	22,-
Heroes of Might&Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

DEUTSCHER INTERNET PREIS · PC Pr@xis Leserwahl 2004 · PC Professionell Empfehlung der Redaktion · AWARD POWERPLAY BESTER SHOP ALTERNATE.DE · Hardware HARDWARE-VERSENDER DES JAHRES 2006 1. Platz ALTERNATE



ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

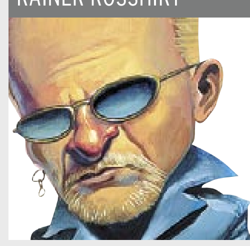
Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nachdem ich im vergangenen Monat erklärte, worauf man achten muss, wenn man eine Frau in einem Chat kennenlernt, nun eine Analyse der männlichen Selbstaussagen.

Allgemein gilt, dass es Frauen sehr viel einfacher haben, den Wahrheitsgehalt in der Beschreibung eines Mannes zu erkennen als umgekehrt. Ich kann frau auch sehr schnell erklären, was sie bedenkenlos glauben kann: nichts! Dies hat ausgesprochen tief verwurzelte Ursachen, die ich kurz umreißen möchte. Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde. Kurz vor dem verdienten Wochenende erschuf er dann, am sechsten Tag, noch den Mann, weil er bei seinen Kumpels angeben wollte. Bisher war ja alles noch in bester Ordnung. Eigentlich fehlte niemandem die Frau. Dass sie uns heute abgehen würde, liegt vermutlich nur an der ausgesprochen langen Gewöhnungsphase. Aus Gründen, die uns heute verborgen sind, wurde dann jedoch aus einer Rippe Adams die erste Frau geschaffen. Ich sinniere oft darüber, was wir wohl erhalten hätten, wenn er statt eines lumpigen Rippenstücks etwas wirklich Wertvolles wie ein Bein oder ein Auge gegeben hätte, aber das ist eine ganz andere Geschichte. Jedenfalls ging ab diesem Punkt etwas gründlich schief. Der Mann, bisher die Krone der Schöpfung, erkannte nun, dass er quasi nur der Prototyp war und sieht sich seither mit der „Krone der Schöpfung Vers. 2.0" konfrontiert, was seinem Ego ausgesprochen abträglich war und ihn seither immer zu ausgesprochen kreativem Umgang mit dem Wahrheitsgehalt seiner Selbstbeschreibungen zwingt. Sie sehen also, meine Damen, dass wir im Grunde nichts dafür können, wenn sich ein auf gerade mal 172 Zentimeter aufgeschossener Wurzelhuscher selbst als „groß und stattlich" bezeichnet. Dennoch sollten Sie ein paar grundlegende Warnsignale kennen! Auf einen „charmanten" Mann können Sie eingehen, wenn Sie Schleimer mögen. Fällt das Wort „genussfreudig", beschönigt es stets einen Bierbauch, „kräftig" bedeutet „fett" und „im besten Alter" ist die Umschreibung für „scheintot". Alles ärgerlich, aber harmlos. Wirklich auf der Hut sollten Sie jedoch spätestens sein, wenn das Wort „fantasievoll" fällt! Die männliche Fantasie beschränkt sich auf Inhalte, auf die ich aus Gründen des Jugendschutzes nicht eingehen darf, oder auf Teile, die gemeinhin zum Anbau an Motorrädern und/oder Autos gedacht sind.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

FdM

Hi Rossi,

viel mussten wir Leser bisher erdulden, aber DAS sprengt jeden Rahmen. Fragst du tatsächlich, ob man den Fehler des Monats wieder einführen sollte! Rossi, es ist keine Frage, DASS der FdM wieder eingeführt wird, sondern nur WANN und WIE. Denk an all die Personen, die in den Hungerstreik getreten sind deswegen, an all jene, die verzweifelt die neue PC Games aufschlagen und mit Tränen in den Augen feststellen müssen, dass es den FdM immer noch nicht wieder gibt. Denk an all jene, denen der Sinn des Lebens abhanden gekommen ist durch die Streichung des FdM. Ich rate dir dringendst, den FdM von selbst wieder einzuführen, sonst wirst du eine Revolution an den Tag rufen, wie man sie selten zuvor sah, der Sturm der Bastille wäre ein Witz dagegen. Vive la résistance,

Matthias

Meine diesbezügliche Frage an die Leser dieser Seiten rief ein eher bescheidenes Echo hervor. Das kann jetzt daran liegen, dass nur sieben Leute die Rumpelkammer lesen, oder dass nur diese paar Hanseln den FdM wiederhaben wollen. So oder so – wegen sieben Zuschriften krempel ich hier nichts um. Allerdings mag ich auch die Möglichkeit nicht ausschließen, dass der Leser an sich ein wenig träge ist und eine kleine Motivation braucht. Wie wäre es damit: Unter allen Mailenden der nächsten drei Wochen verlose ich eine riesige (naja – zumindest sehr große) Kiste mit altem Ger ... äh … historisch wertvollen Spielen, samt persönlicher Widmung. Einzige Bedingung: ein sinnvoller Beitrag, wenn möglich zur Thematik des Für und Widers einer Reaktivierung des FdM. Nur wenn die Zahl der Zuschriften mindestens dreistellig ausfällt, lohnt es sich, darüber nachzudenken! Hasta mañana!

Apollo 1

Sehr geehrte PC Games Redaktion,

ich bin ein regelmäßiger Käufer eurer Spielezeitschrift und hoffe, dass ihr weiterhin Riesenposter, Rossis geniale Rumpelkammer und natürlich die Spiele- und Hardwaretests druckt. Allerdings ist mir in Ausgabe 04/07 ein Schönheitsfehler aufgefallen: Auf Seite 97, im Bericht über das Add-on **Immortal Throne***, steht in der Beschreibung des Elysion, dass sich da unten Helden wie Apollon tummelten. Lasst euch also gesagt sein, dass Apollon für die alten Griechen keineswegs ein Held war wie Herakles oder Achilles, sondern ein Gott. Oder nennt ihr unseren biblischen Gott auch einen Heroen? Ironisch nur, dass ein paar Millimeter weiter oben auf der gleichen Seite noch steht, dass Computerspiele bilden (was natürlich stimmt). Ich hoffe, ihr kontrolliert künftig euer Heft auch auf sachliche Fehler, bevor ihr es zum Verkauf freigebt. Ansonsten: Lang lebe PC Games!*

Hochachtungsvoll, euer Fan(atiker)
Andrej Chernysh aus Österreich

Das ist mir jetzt wirklich ausgesprochen peinlich. Sie haben natürlich vollkommen Recht. Der verantwortliche Redakteur sitzt mit hochroten Ohren neben mir, was zum einen an seiner Scham über diesen peinlichen Fehler liegt und zum anderen daran, dass ihm zwecks nachhaltigem Lerneffekt daran gezogen wurde. Dennoch ist an der Tatsache, dass Computerspiele bilden, nicht zu rütteln, wie Zuschriften wie die Ihre eindrucksvoll beweisen. Leider helfen Computerspiele nicht gegen stressbedingte Aussetzer. Da an dem Artikel jedoch inhaltlich nichts zu kritisieren war, sei unserem Stefan die vorübergehende Degradierung von Apollon zum Helden verziehen. Als Trost mag Ihnen jedoch dienen, dass Sie soeben als Erster an einer Verlosung teilgenommen haben (siehe Brief vorher).

Beileid

Moin Rainer,

ich habe gerade die jüngste PC-Games-Ausgabe fertiggelesen und muss dir nun mal mein Beileid aussprechen/schreiben. Ich lese deine Leserbriefecke immer zum Schluss, quasi als krönenden Abschluss, muss aber seit den letzten Jahren immer mehr beobachten, dass das Niveau der Leserbriefe, von einigen Ausnahmen mal abgesehen, rapide gegen null geht. Am besten war der Brief: „Haben Sie das Spiel XYZ und können Sie mir so schnell wie möglich antworten?" Was geht nur in den Köpfen der heutigen Jugend vor? Himmel, mir wird angst und bange, wenn die mal meine spätere Rente verdienen sollen.

Steffen

Ich habe jetzt keine Ahnung, wie alt Sie sind, aber dass Sie noch an Rente glauben, zeugt von einem Optimismus, der unserem Lande heutzutage abgeht. Bitte bewahren Sie ihn sich auch weiterhin. Allerdings keimt auch mir schon lange der Verdacht, dass da etwas Grundsätzliches schiefgeht, wenn ich mich schon freue, wenn die Buchstaben einer E-Mail überhaupt einen nachvollziehbaren Inhalt preisgeben, was leider nicht immer der Fall ist. Lesenswerte E-Mails sind so rar wie die Zähne einer Henne. Allerdings ist zwar die Form Ihres Schreibens über jeden Zweifel erhaben, doch auch hier wäre der Inhalt stark verbesserungswürdig. Einfaches Kritisieren hilft keinem weiter. Sollte ich statt einer Reaktivierung des FdM vielleicht eine E-Mail des Monats einführen und diese jeweils mit einem kleinen Preis bedenken? Was denken meine drei bis sieben Leser darüber? Teilt mir eure Meinung mit, um den Preis (siehe Brief „FdM") abzustauben.

Umwelt

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich finde es geradezu verantwortungslos, wie Sie mit Ihrer Vorbildfunktion umgehen. Sie geben öffentlich zu, Raucher zu sein, und Sie benutzen laut Ihren Aussagen einen Jeep und ein Motorrad. Die globale Erwärmung scheint Sie somit nicht zu interessieren. Unterlassen Sie künftig derartige Äußerungen, wenn Sie schon nicht so einsichtig sind, diese drei Faktoren abzustellen!

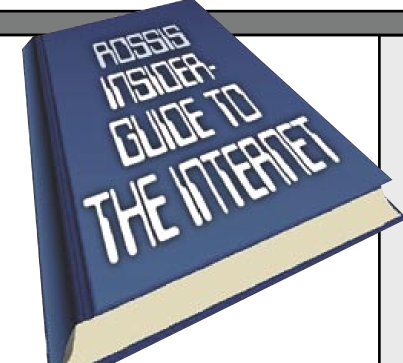
Moritz Lemmer

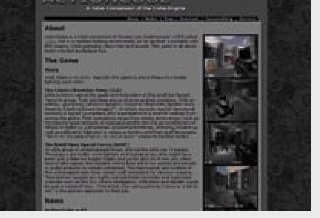
Sehr geehrter Herr Lemmer, ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, möchte ich darauf hinweisen, dass es ein paar mehr Fakten bedürfte, um mir Vorwürfe zu machen. Die Sache mit dem Rauchen wird sich demnächst ja von selbst erledigen, wenn es flächendeckend verboten ist. Da ich niemals Jeep und Motorrad gleichzeitig benutze, geht auch der zweite Vorwurf irgendwie spurlos an mir vorüber. Ich bin sogar so widerborstig, dass mir selbst die „globale Erwärmung" nicht so recht einleuchten will. Aus meiner Sicht sagen Leute das Wetter der nächsten 100 Jahre voraus, die keine verlässliche Aussage über das Wetter der kommenden Woche machen können. Aber auch hierbei handelt es sich um meine private (!) Meinung. So lange Sie sich keine Gedanken über Emissionen machen, die bei der Herstellung Ihres PCs angefallen sind, sollten Sie auch nicht mit dem Finger auf andere deuten.

Vollversion

Lieber Rainer,

vielen Dank für die tollen und manchmal auch bissigen Kommentare. Deinen (?) Erfahrungen mit dem Sinn der Bezeichnungen der Damen bei Kontaktversuchen kann ich nur voll zustimmen. Danke dafür. Nun zur Frage: Wie kommt eure Zeitschrift eigentlich zu den Vollver-

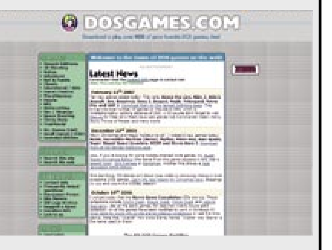




http://action.cubers.net/
Kostenloses Spiel gefällig?



www.miniclip.com/games/en/
Jede Menge kostenlose Spiele ...



www.dosgames.com/
Und noch mehr kostenlose Spiele, allerdings für DOS. Ja, soll es noch geben!

Homepage des Monats

www.simson-club-heeselicht.de.vu/
Hannes betreibt eine Seite rund um die Marke Simson

Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(T) Tastatur, die



Die Tastatur (engl. Keyboard oder KBD) ist ein Bedienfeld, um einzelne Buchstaben, Zahlen oder komplexe Sätze mit den Fingern einzugeben – zumindest im Idealfall. Zu finden auf vielen Kommunikationsgeräten wie Handys oder Computern – hier ursprünglich abgeleitet von Schreibmaschinentastaturen, diente sie auch zur Kontrolle des kompletten Rechners. Die Tastatur kommt bei heutigen PCs nur noch sporadisch zum Einsatz. E-Mails beweisen, dass 92 Prozent der User mit einem Neun-Tasten-Layout auskommen würden. So dient das Keyboard bei den meisten Computern nur noch der optischen Verzierung und als effektive Brutstätte für exotische Keime.

PC-Games-Leser des Monats



Erik fühlt sich „on the beach" wie Leonardo DiCaprio und ich guck neidisch.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

sionen? Kauft ihr diese ein? Oder werden sie euch angeboten, so nach dem Motto, Teil 2 kommt gerade raus und so ist das Game wieder im Gespräch? Oder beides? Ist dir schon mal der Zusammenhang zwischen Ebay und diesen Vollversionen aufgefallen? Nach Veröffentlichung einer Vollversion bekommt man beim Verkauf des Originals nur noch die berühmten „Appel und Ei"-Preise. Wäre es eigentlich machbar, dass (für Abonnenten) ein Hinweis auf die nächste Vollversion beiliegt?

Liebe Grüße, Gunnar

Ich gebe jetzt zu, dass ich aus nahe liegenden Gründen über Ebay-Preise von Spielen nicht gut informiert bin. Natürlich müssen wir unsere Vollversionen einkaufen – auch wir kriegen nichts geschenkt. Den Abonnenten einen Hinweis auf die kommende Vollversion beizulegen, wäre eigentlich eine gute Idee, aber in der Praxis kaum realisierbar. Zum einen kann es sich redaktionsintern noch ändern, manchmal bekommen wir auch die Rechte (oder die Master-CD) buchstäblich auf den letzten Drücker und relativ oft ist es uns schlicht vertraglich untersagt, die Vollversion vorab anzukündigen

Werbung

Hallo!

Kann es sein, dass sich euer Magazin mit der vergangenen Ausgabe klammheimlich einer Umstrukturierung unterzogen hat? Ehemals eine PC-Zeitschrift, jetzt Plattform für aufstrebende Jungunternehmer und deren Werbung, und für alle Genießer der elektronischen Kost gibt es noch zwei Zeilen zu Computerspielen kostenlos obendrauf? Ich meine, Werbung ist ja okay, denn irgendwie musst ja auch du bezahlt werden, aber in der jüngsten Ausgabe konnte man locker eine halbe Stunde schmökern, ohne auch nur ein gedrucktes Wort zu lesen, was der Feder eurer Redakteure entstammte.

Gruß, Tino

Das tut mir jetzt leid, dass Sie nur so langsam lesen können. Aber dafür uns verantwortlich zu machen, erscheint mir doch ein wenig übertrieben. Mit ein wenig Übung schaffen auch Sie es ganz sicher, schnell und flüssig lesen zu können und gelangen so auch bedeutend schneller zu den redaktionellen Beiträgen. Ich hoffe, dass Sie noch vor Erscheinen des nächsten Heftes die Lektüre zu Ende bringen können.

Der Spiler

guten tag ich hätte ne frage mehrmals wurde berichtet das es spile gibt wo man seine punkte verkaufen kann für echtes geld ich hatt emal ein kumpel der so ein mittelalter spiel hatte wo er seine punkte für echtes geld verkaufte abe rich weis net welche spile das sind könnt ihr mir weiterhelfen bitte?

Ton

Wie sagt der Volksmund so schön treffend? „Wieder einer, den der Spitzensteuersatz zu Recht nicht interessieren muss." Ich verstehe inzwischen so einiges nicht. Wird in unseren Schulen kein Deutsch mehr unterrichtet? Welche Stunden fallen stattdessen an? Informatik kann es ja auch nicht sein, denn sonst hätte man ja schon etwas von der mächtigen Wunderwaffe Google gehört. Aber was schreibe ich da? Alles klar. Google konnte bestimmt mit dem Buchstabensalat hier noch weniger anfangen als ich. Sollte ich da eine Marktlücke entdeckt haben? Kann man als Übersetzer, der solche Epistel in lesbares Deutsch umwandelt, um dann daraus eine Google-taugliche Frage zu extrahieren, Geld verdienen? Sollten in der nächsten Ausgabe der PC Games an dieser Stelle nur drei leere Seiten stehen, kennen Sie die Antwort.

Frauenfragen

Hallo Rainer,

du hast angekündigt, diesmal die Wahrheit über Männer im Vorwort zu bringen. Hoffentlich erklärst du endlich auch, warum Männer uns nie zuhören.

Grüße: Jana

Liebe Jana, das ist nur bedingt richtig. Warum Männer Frauen nie zuhören, ist sehr schnell erklärt. Wir würden ja gern, nur ergibt es keinen Sinn. Was soll das Zuhören bringen, wenn wir im Normalfall zwar die einzelnen Wörter verstehen, aber nicht den Sinn der ganzen Rede.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



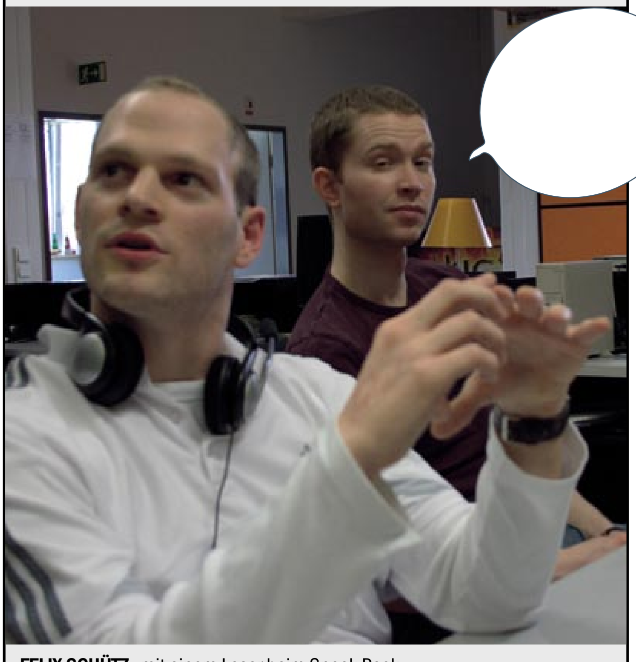
ED BUSHELL Assistant Producer des Spiels **Universe at War** mit PC-Games-Redakteur Robert Horn (r.).

PC-Games-Leser Jürgen Schlösser aus Unna hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 07.Mai 2007. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



FELIX SCHÜTZ mit einem Leser beim Sneek Peek

Das große PC-Games-Gewinnspiel:
Mitmachen und gewinnen!



Die Preise werden von Asus zur Verfügung gestellt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

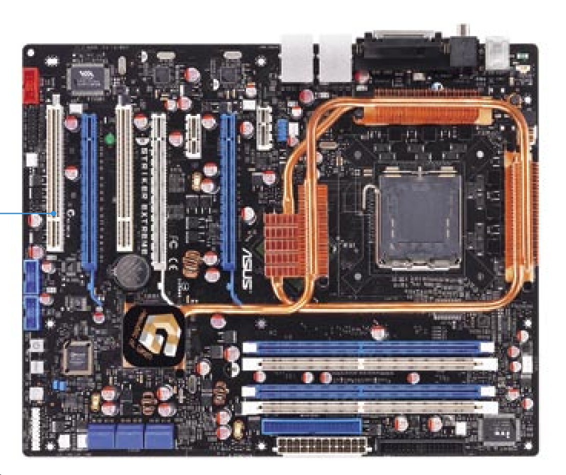
Produkthighlights von Asus

Mit dem Striker bietet Asus ein geniales High-End-Mainboard für Gamer an, auf dem alle aktuellen Sockel-775-Prozessoren (Quad-Core, Core 2 Duo, Core 2 Extreme) laufen. Dank des brandaktuellen Nvidia-Nforce-680i-SLI-Chipsatzes haben Sie bei allen Spielen maximale Leistung und mit SLI sogar die Option, zwei Karten zur Grafikberechnung zu nutzen.

Als passenden Partner stellt Asus dem genialen Mainboard eine Geforce-8-Grafikkarte (EN8800GTX/HTDP) zur Seite. Mit dieser lassen sich aktuelle Spieletitel wie **S.T.A.L.K.E.R.** oder **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** mit maximalen Details flüssig spielen. Dies liegt nicht zuletzt an dem gigantischen 768-MB-GDR3-Speicher auf der Karte.

Die TOP-Variante der EN7600GS in PCI-Express-Bauweise bietet durch die Verwendung von 256 MB DDR3-Speicher mit doppelter Taktrate bis zu 42 Prozent mehr Leistung als eine Standardkarte mit gleichem Chip. Neben einer umfangreichen Ausstattung ist die Karte natürlich SLI-fähig.

12x
Asus Striker



1x
Asus EN8800GTX/HTDP



5x
Asus EN7600GS TOP/2DHT/256M



WERT: 4.600 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie viel Speicher besitzt die Geforce-8-Karte von Asus?
a) **128 MB** b) **256 MB** c) **512 MB** d) **768 MB**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 53 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12 €/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 06. Juni 2007.

Vollversion: Lula 3D

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 64 MB VGA
- 2,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP

Video-Interview: Crysis-Macher Cevat Yerli

Auf dem Windows Vista Gamesday in München stand Cevat Yerli der PC-Games-Redaktion Rede und Antwort.

Video-Report: Vor Ort bei Epic Games

Robert Horn in geheimer Mission bei Epic Games in Raleigh, North Carolina. Interviews mit Jeff Morris und Mark Rein.

Vollversion (DVD-Seite 1)
Lula 3D

Demos (DVD-Seite 2)
Ancient Wars: Sparta
Bus Driver
Dawn of Magic

Videos (DVD-Seite 2)
C&C 3 – Mehrspieler-Test: GDI vs. Nod
C&C 3 – Mehrspieler-Test: GDI vs. Scrin
C&C 3 – Mehrspieler-Test: Tankrush & Fazit
Crysis – Macher Cevat Yerli im Interview
Spieletuning-Video 1: Shooter
Spieletuning-Video 2: Rollenspiele
Spieletuning-Video 3: Echtzeit-Strategie
Spieletuning-Video 4: Rennspiele
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – Multiplayer-Modus im Test
Unreal Tournament 3 – In geheimer Mission

Maps & Mods (DVD-Seite 1)
Armed Assault
- V.I.R.U.S.

Half-Life 2
- Decloak Source
- Mammouth Party
Medieval 2: Total War
- Clash of Civilizations
Neverwinter Nights 2
- Stormchaser
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Die Legende um Löwenherz
- Doom
- Marodan Osdakal v2.01
- Mod-Sammlung Pfenningsdorf
Titan Quest: Immortal Throne
- Sprach-Update-Paket
Vollversionen: Gratisspiele & Tool
- Beneath a Steel Sky
- Boobie Beach
- SCUMM 0.9.1
World of Warcraft
- BLASCraft
- Damage Meters

Treiber (DVD-Seite 1)
VISTAx86 (32 Bit)
100.65 forceware winvista 32bit international whql
Ati Catalyst CCC 7.2 Vista 32
VISTAx64 (64 Bit)
100.65 forceware winvista 64bit international whql
Ati Catalyst 7.2 CCC Vista 64

Tools (DVD-Seite 1)
DirectX 9.0c
VLC Player
u. v. m.

Bugfixes (DVD-Seite 1)
Age of Empires 3 v1.11 (d)
Age of Empires 3: The War Chiefs v1.03 (d)
C&C 3 Tiberium Wars v1.2 (d)
Silent Hunter 4 v1.1 (int)
Silverfall v1.16 (int)
Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben v1.1 (d)
S.T.A.L.K.E.R. v1.0001 (d)
The Elder Scrolls 4: Oblivion v1.2 (d)
Titan Quest v1.30 von v1.01 (int) v1.20 (int)

Werbevideo (DVD-Seite 2)
Wilkinson Cup

DEMO

BUS DRIVER Setzen Sie sich an das Steuer eines tonnenschweren Busses.

TEST-VIDEO

C&C 3 Wir haben den Mehrspielerteil des neuesten **C&C**-Sprosses getestet.




TEST-VIDEO

S.T.A.L.K.E.R. Der Multiplayer-Modus des Grusel-Shooters im Test.

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 06/07

Vollversion: Lula 3D




PC Games – Wissen, was gespielt wird

06/07 | € 4,99

DVD

Video-Report
Neue Bilder

CRYSIS

Der 10-Seiten-Report: Mehrspielermodus, Hardware-Anforderungen, Leserfragen, DirectX 10, Editor und Interviews ab Seite 30

VOLLVERSION LULA 3D

Heißes Action-Adventure in knallbunter 3D-Grafik: Finden Sie als Detektiv drei entführte Erotik-film-Darstellerinnen!

GUILD WARS

EXKLUSIV BEI UNS: Kostenloser Freischaltcode für Asura-Minipet in diesem Heft!

TWO WORLDS

BETA-TEST Besser als Gothic 3 und Oblivion? Wir klären auf! ab Seite 104

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

ab Seite 50
Was macht der Battlefield-Rivale besser als die Konkurrenz?

100 SPIELE IM VISTA-CHECK

ab Seite 164
Was läuft, was nicht?

Video-Report

UNREAL TOURNAMENT 3

EXKLUSIV PC Games vor Ort bei Entwickler Epic: Der Shooter-Hit jetzt mit starker Solo-Kampagne! ab Seite 42

16 usk

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191278 204996 06

Schritt für Schritt

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



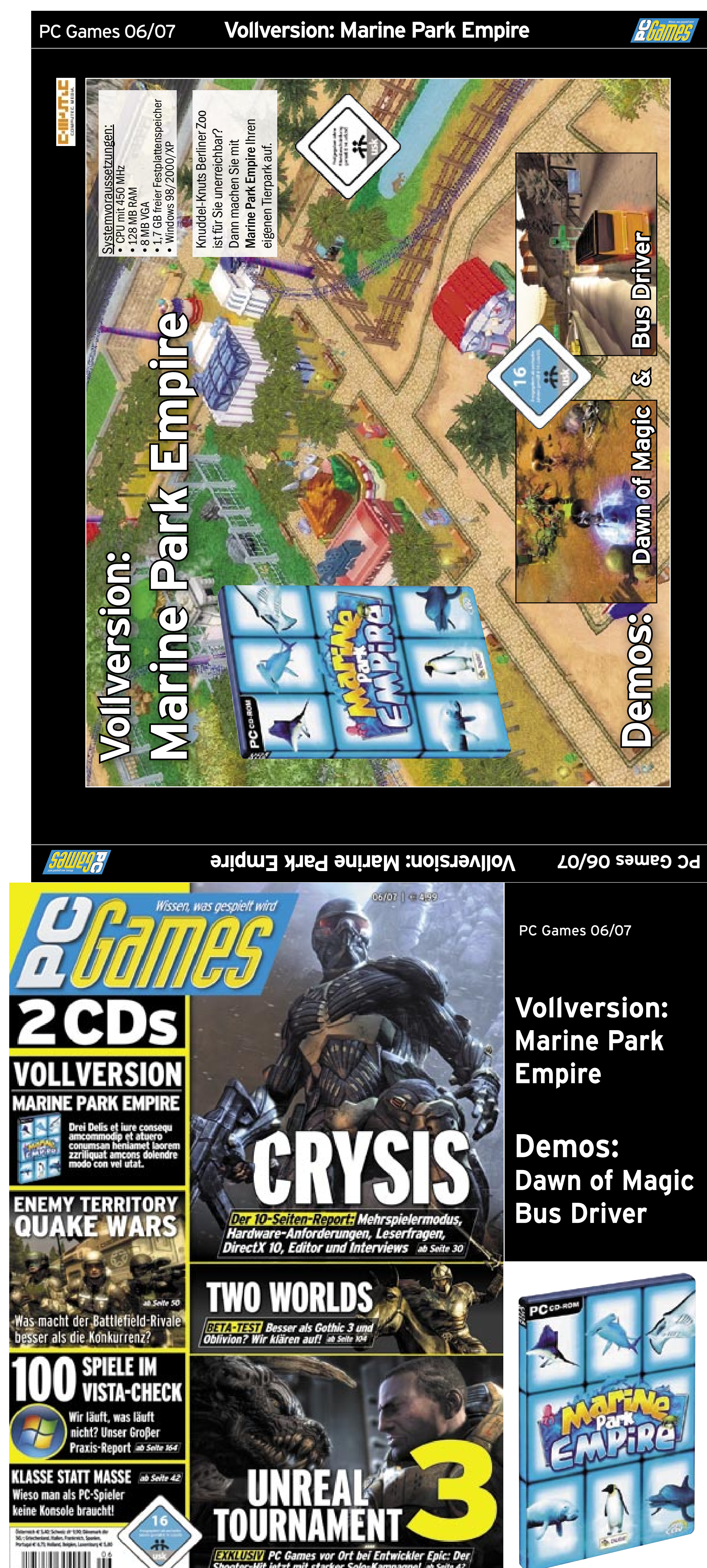
DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!



UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **06/07**

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

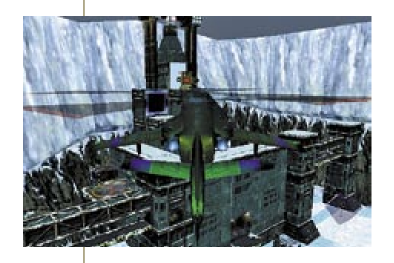
Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



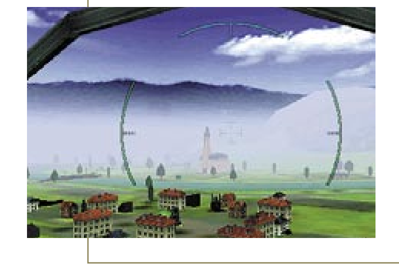
Mai 1997

Test des Monats: Extreme Assault

Der Prototyp eines neuen Kampfhubschraubers und Aliens, die Mutter Erde angreifen – mittendrin Sie, um die Menschheit zu retten ... Die Story von **Extreme Assault** war sicherlich nicht die innovativste, dafür bot das Spiel Action ohne Ende. 60 Missionen warteten, verteilt auf sechs Kapitel, die in Gänze jedoch nur in den höheren Schwierigkeitsgraden verfügbar waren. Die führten Sie sowohl im Helikopter als auch im Panzer um den halben Erdball. Höhlen, Stadt- und Dschungellandschaften, in denen weite Ebenen und



atemberaubende Schluchten zu durchqueren waren, galt es von Gegnern zu befreien. Realistische Texturen sorgten für lebensechte Flächen. Dank leichtem Nebel vor weit entfernten Objekten gingen auch ältere Rechner nicht in die Knie. Das ausgefeilte und fordernde Missionsdesign sorgte für hohen Spielspaß und machte Lust, **Extreme Assault** immer wieder zu spielen.



Abgewatscht

Die **Need for Speed**-Reihe zählt schon seit 1995 zum festen Bestandteil des Rennspiel-Genres. Der zweite Teil lag PC-Games-Redakteur Florian Stangl im Mai 1997 zum Test vor. Die hohen Erwartungen konnte der Titel aus dem Hause Electronic Arts aber nicht erfüllen. Kaum Neuerungen, eine langsamere, allerdings detailliertere Grafik-Engine und Motorengeräusche, die sich kaum von denen im Vorgänger unterschieden, versperrten dem Spiel den Weg auf einen Spitzenplatz. Erst Teil drei hatte gut ein Jahr später wieder frische Spielinhalte im Gepäck, wie den Hot-Pursuit-Modus, in dem Sie es mit der Polizei zu tun bekamen.

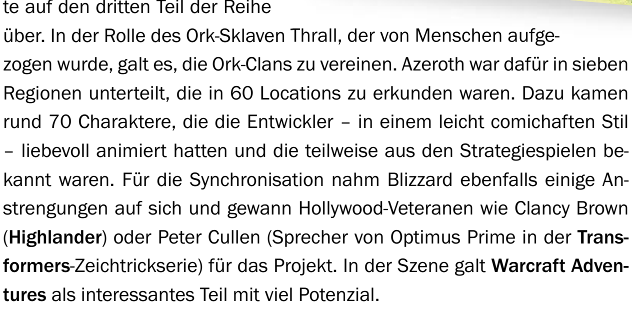
Am Puls der Zeit

Alles neu macht der Mai! Diesmal traf es den Wertungskasten der PC Games, der um einige Punkte ergänzt wurde. Passend zum 3D-Karten-Special prüfte Ihr Lieblingsmagazin fortan jedes Spiel auf Kompatibilität mit den Beschleunigerkarten und zeigte unter dem Punkt 3D-Support, welche Typen (etwa 3Dfx oder Direct3D) das Spiel unterstützt. Ebenfalls neu war der Punkt Mehrspieler, der explizit aufschlüsselte, wie viele Spieler gegen- oder miteinander spielen konnten und ob sich die Hardware-Anforderungen dadurch änderten. Die Einträge Cyrix und AMD zeigten, ob die jeweiligen Prozessortypen vom Spiel unterstützt wurden, da sich in den Monaten zuvor eine Flut an Lesern beschwert hatte, dass Spiele nicht mit den Intel-Konkurrenten harmonierten.

Was wurde eigentlich aus Warcraft Adventures?

Nach den Erfolgen, die Entwickler Blizzard mit den Strategiespielen **Warcraft** und **Warcraft 2** gefeiert hatte, fassten die Kalifornier den Plan, ihr selbst gebasteltes Universum auch auf andere Genres auszuweiten. Mit **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**, zu dem PC Games im April 1997 eine ausführliche Vorschau brachte, wollte man der brachliegenden Adventure-Gattung neues Leben einhauchen. Die Story setzte direkt dort ein, wo die Zusatzdisk für **Warcraft 2, Beyond the Dark Portal**, geendet hatte und leitete auf den dritten Teil der Reihe über. In der Rolle des Ork-Sklaven Thrall, der von Menschen aufgezogen wurde, galt es, die Ork-Clans zu vereinen. Azeroth war dafür in sieben Regionen unterteilt, die in 60 Locations zu erkunden waren. Dazu kamen rund 70 Charaktere, die die Entwickler – in einem leicht comichaften Stil – liebevoll animiert hatten und die teilweise aus den Strategiespielen bekannt waren. Für die Synchronisation nahm Blizzard ebenfalls einige Anstrengungen auf sich und gewann Hollywood-Veteranen wie Clancy Brown (**Highlander**) oder Peter Cullen (Sprecher von Optimus Prime in der **Transformers**-Zeichtrickserie) für das Projekt. In der Szene galt **Warcraft Adventures** als interessantes Teil mit viel Potenzial.





Kurz vor der Fertigstellung des Spiels stellte Blizzard jedoch die Entwicklung ein. Begründung: Die Qualität des Spiels würde nicht den Maßstäben der Firma entsprechen.

Die Story rund um Thrall verarbeitete Christie Golden, die vor allem durch ihre **Star Trek**-Bücher bekannt geworden ist, in einem Roman, der seit 2005 unter dem Titel **Warcraft: Der Lord der Clans** auch in deutscher Sprache erhältlich ist.

Hardware-Trends

Sie waren in aller Munde, aber nur wenige konnten sich Genaues darunter vorstellen: 3D-Grafikkarten. Auf sechs Seiten erklärte die Hardware-Abteilung der PC Games, was bei dem Techniktrend zu beachten war und welche Vorteile die Karten brachten. Begriffserklärungen und Vergleichstests machten den Leser fit für die dreidimensionale Zukunft. Sieger war letztendlich die Diamond Monster 3D, eine Zusatzkarte, die der normalen Grafikplatine auf die Sprünge half.

Die Top-5-Tests

1. EXTREME ASSAULT | Blue Byte
Action und tolle Grafik machten das Spiel aus Mülheim an der Ruhr aus.

2. PANDEMONIUM! | BMG
21 Levels lang hüpften Sie als Harlekin durch die neue Genre-Referenz.

3. ALARMSTUFE ROT | Westwood
Missions-CD: Neue Karten sorgten für Einzel- und Mehrspielerspaß.

4. UEFA 96/97 | Krisalis
Aus dem Stand: Das Debüt der Reihe stieß in die Referenzklasse vor.

5. MOTO RACER | Electronic Arts
Ein Renner: **Moto Racer** war damals das beste Motorradspiel.

Sid Meier privat

Nach 14 Jahren verließ Sid Meier 1996 Microprose, die Firma, die er 1982 gemeinsam mit Bill Stealey aus der Taufe gehoben hatte. Kurz darauf startete der 1954 in Detroit geborene Meier ein neues Unternehmen: Firaxis Games. Grund genug für PC Games, den „Vater der PC-Spiele-Industrie“ um ein Interview zu bitten. Im Gespräch mit Markus Krichel äußerte sich Sid Meier über neue Konzepte, bekannte Reihen wie **Civilization**, die Vor- und Nachteile von kleinen Entwickler-Teams und den Vertriebspartner Electronic Arts. **Civilization 3**, der größte Hit von Firaxis Games (im November 2005 von Take 2 aufgekauft), erschien 2001.

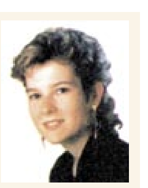
Die Siedler



Sie sind klein, sie sind dick, sie sind Workaholics! Die Siedler machen nun schon seit fast 13 Jahren die PCs unsicher.

DAS SAGTEN WIR DAMALS ...

Statement*



Die Siedler sind wirklich eine Klasse für sich. Nicht umsonst hat dieses Kleinod deutscher Programmierkunst auf dem Amiga eine ganze Reihe bedeutender Auszeichnungen abgeräumt. Trotzdem bin ich mit dem Spiel nicht hundertprozentig zufrieden. Dass die Landschaft beim Scrolling wie ein Wackelpudding hin- und herschaukelt und erst auf einem High-End-PC einigermaßen funktioniert, ist da eher nebensächlich. Anfangs wird wohl jeder begeistert zur Maus greifen und ein Häuschen nach dem anderen für die putzigen Kerlchen zimmern. Aber schon nach wenigen Tagen lässt die Motivation deutlich nach, weil die Aufgaben zur Routine werden. Dann sieht man nur noch kleine Pixel-Knäuel durch die Gegend stiefeln, die im Schneckentempo ihre Unterkünfte aufbauen, während der Spieler zum passiven Zuschauer degradiert wird. Ein durchspieltes Wochenende mit den Siedlern war mir jedenfalls genug, und ich muss gestehen, daß ich mir davon wesentlich mehr erwartet habe. Der Suchtfaktor von Lemmings oder Sim City (2000) wird nur ansatzweise erreicht. Mit der PC-Games-Coverdisk haben Sie nun die Gelegenheit, sich selbst ein Urteil über die Qualitäten des Programms zu bilden. Aber seien Sie gewarnt: Der erste Eindruck dieses Spiels könnte durchaus dazu verleiten, vorschnell die Urlaubskasse zu plündern.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Zweispielermodus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Blue Byte



RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	70%	85%	82%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Die Fortsetzung war besser"

PC Games: Hast du **Die Siedler** vom Suchtfaktor her unterschätzt?

Fröhlich: „Ja, weil Teil 1 weit entfernt war von komfortablem Siedeln. Zur Höchstform aufgelaufen ist das Spielprinzip erst mit der Forsetzung."

PC Games: Mit einem Joystick siedeln? Hat das funktioniert?

Fröhlich: „Funktioniert – ja. Spaß gemacht – nein."

PC Games: Auf was für Maschinen habt ihr **Die Siedler** gespielt?

Fröhlich: „Auf wahren Höllenmaschinen: 386er mit überirdischen 3 MB Festplattenspeicher und echt gigantischen 600 KB Hauptspeicher."

* Petra Fröhlich (ehem. Maueröder), PC Games 06/94

Als anno 1994 **Die Siedler** ihren Eroberungsfeldzug auf dem PC starteten, dachte wohl kaum jemand, dass die knuddeligen Handwerker je Kultstatus erreichen würden. Sie taten es – bis heute schier unantastbar.

Deutsche Geschichte

Der Siegeszug nahm seinen Anfang beim Mannheimer Entwickler Blue Byte, der zuvor für Titel wie **Battle Isle** und **Battle Isle 2** zuständig war.

Das Spielprinzip ist so einfach wie genial. Sie erschaffen eine Zivilisation, kümmern sich um den Aufbau, die Infrastruktur, die Wirtschaft und letzten Endes um die Kriegsmaschinerie. Komplette Industriezweige basteln Sie zusammen: So versorgt die Farm den Schweinehof, der Getreide für das Borstenvieh benötigt. Der Schweinehof wiederum beliefert den Schlachter, der die Kohlemine mit Nahrung für die Arbeiter versorgt. Die Mine liefert Kohle an die Eisenschmelze ... Man könnte die Liste ewig weiterführen.

Siedeln per Joystick

Damit niemand vorm PC vereinsamt, lieferte Blue Byte einen Splitscreen-Modus mit. So konnte Ihr Kontrahent – heute eher untypisch für ein Strategiespiel – parallel eine eigene Siedlung per Joystick hochziehen. Aber auch solo siedelte es sich volle 30 Missionen lang sehr unterhaltsam.

Grafisch hinterließen **Die Siedler** einen durchwachsenen Eindruck. Zwar unterstützte das Spiel bereits SVGA-Grafik, die war jedoch nur auf einem großen 17-Zoll-Monitor inklusive High-End-PC (368er, 3 MB Festplattenspeicher und 600 KB-Ram) wirklich zu gebrauchen. (st)

DAS GEHT AUCH HEUTE NOCH

Sie wollen den ersten Teil der langen Siedler-Reihe auch heute noch spielen? Kein Problem! Wir sagen Ihnen, wie es funktioniert.

Sind Sie glücklicher Besitzer der ersten Version von **Die Siedler**, benötigen Sie ein Diskettenlaufwerk. Installieren Sie das Spiel und führen Sie „Sied.exe" aus. Funktioniert der Sound nicht, nutzen Sie das kostenlose Tool VDM-Sound. Wir empfehlen außerdem Patch 1.10 für bessere Stabilität. Wie bei betagten Spielen schon fast üblich, können Sie das Ding auch mit dem kostenlosen Programm Dos-Box starten – selbst unter Vista. Alle Links finden Sie in unserer Linkliste auf www.pcgames.de.



INFRASTRUKTUR Die Straßen waren schon im ersten **Siedler**-Teil das A und O einer florierenden Wirtschaft: Kurze Strecken bedeuten schnellere Lieferungen.

Im nächsten Heft

TEST

Der Herr der Ringe Online



Ein Spiel, um alle zu knechten? In unserem großen Test in der nächsten Ausgabe klären wir, ob das Online-Rollenspiel wirklich eine Alternative zum Megahit **World of Warcraft** ist.

VORSCHAU

Die Gerüchteküche brodelt: Kündigt Blizzard bald ein neues Spiel an? In der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr!



TEST

Mit **Halo 2**, **Loki**, **Tomb Raider: Anniversary** und dem Nachtest von **Two Worlds** stehen gleich vier hochkarätige Spiele auf dem Plan.

VORSCHAU

Ob **Bioshock**, **Company of Heroes 2**, **Elveon** oder **Call of Duty**: Wir stellen die kommenden PC-Hits ausführlich vor.



PC GAMES PREMIUM

Der Herr der Ringe, Teil 2: In unserer Premium-Ausgabe dürfen Sie sich auf tolle Gimmicks zum Rollenspiel-Hit freuen.



Die PC Games 07/06 erscheint am 30. Mai!
Vorab-Infos ab 28. Mai auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler
- Titelstory: R600 vs. G80
- Special: Der AMD-Guide
- Test: Billig-Notebooks Spielecheck
- Auf DVD:
  McAfee Personal Firewall 2006
  McAfee SpamKiller 2006
  McAfee AntiSpyware 2006
  MAGIX Foto Clinic 5.5
  OS: Games Knoppix 5.1-0.5

Wii Player Wii - DS: Die neue Welt der Spiele
- Titelthema: **MySims** - Die Daily Soap zum Mitspielen
- Zu Besuch bei **Crash of the Titans**: So entsteht ein Spiel
- Mysterium Tierspiele: Der Erfolg von Hund, Katze und Pferd
- OP am TV: Unfallchirurg Dr. Titze über virtuelle Operationen

SFT Spiele - Filme - Technik
- Titelthema: Die neuen 100-Hertz-Fernseher im Test
- Apple TV: Musik, Bilder und Video im Wohnzimmer
- Im Test: LGs neues Prada-Handy und Nikon D40x
- 2 Filme auf Heft-DVD: **You're fired** und **Net.G@mes**

PC Games

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich,
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Leitender Redakteur Stefan Weiß
Redaktion Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz Nicole Knelleken
Trainees Florian Emmerich, Felix Helm, Florian Kritzinger, Diana Kulow
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Lars Craemer, Florian Grombach, Falk Jeromin, Martin Jungowski, Daniel Möllendorf, Andreas Schaufel, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Jan Trommler, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty, Selda Iyi
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp; thomas.knoop@computec.de
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258 ; judith.gratias@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-253 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 911 2872-257 ; gregor.hansen@computec.de
Michael Mensah; Tel: +49 911 2872-342 ; michael.mensah@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Auf den Seiten 2 bis 3 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „S.T.A.L.K.E.R.“. Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49-89-20-959125, Fax: +49-89-20-028111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.widescreen-online.de
Postadresse: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (PC Games Plus 104,40 EUR)
Österreich: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus 116,40 EUR)
Ausland: PC Games CD/DVD 69,90 EUR (PC Games Plus 117,60 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT